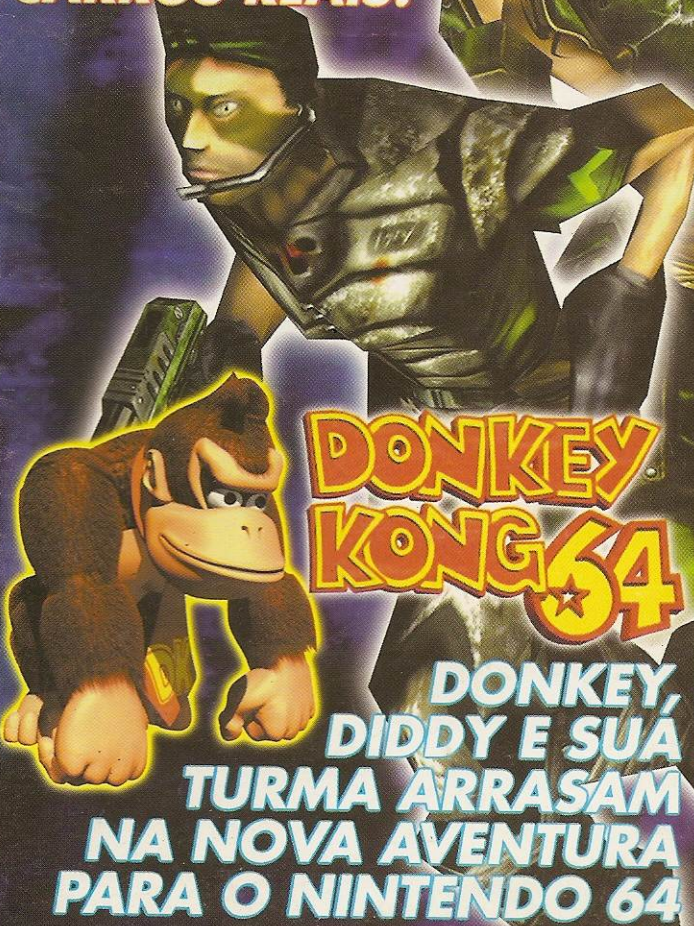
Não vendemos assinaturas
Venda somente em banca
R$ 2,90
Game news
OS PREVIEWS MAIS QUENTES
-GAL FIGHTERS (NGPC)
-TG HYPERBIKE (ARC)
ESTA JÁ É A SUA GAMERS DE FÉRIAS
ETERNAL ARCADIA
O TIME DE PHANTASY STAR EMBARCA NA MARAVILHOSA LENDA DOS PIRATAS AÉREOS
RESIDENT EVIL
TODOS OS SUSTOS E CALAFRIOS AGORA NO GAME BOY POCKET COLOR
GAMERS
ANO VI
NÚMERO 48
R$ 2,90
escala
PROGAMES
GRAN TURISMO 2
THE REAL DRIVING SIMULATOR
MAIS DE 400 MODELOS DE CARROS REAIS!
UMA INICIATIVA DA FUNDAÇÃO ABRINQ PELOS DIREITOS DA CRIANÇA
EMPRESA AMIGA DA CRIANÇA
STAR GLADIATOR 2
RIPPIN' RIDERS
CASTLEVANIA SPECIAL
FIGHTING FORCE 2
PC INCENDEIA
QUAKE III ARENA
UNREAL TOURNAMENT
DONKEY KONG 64
DONKEY, DIDDY E SUA TURMA ARRASAM NA NOVA AVENTURA PARA O NINTENDO 64
ESTRATÉGIA PARTE 2
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
ISSN 1413-1471
9 771413 147002
48

GAMERS
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (0**11) 266-3166
Fax.: (0**11) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP
Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Gerente de Circulação: Zildete da Silva
Gerente de Promoção e Marketing: Paulo Afonso de Oliveira
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor:
Atendimento@escala.com.br
Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas, Graziela Verde Sachetto, Fabiana de Araujo
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
Conselho Editorial: André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta, Wilson Benvenutti, Jorge Mann
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (0**21) 575-7766
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento, José Donizete de Paula
Edição de Capa: Eric Araki
Revisão: Marcia Guerreiro
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade:
(0**11) 3641-0444
Números Atrasados:
(0**11) 266-3166
Bureau: N. D. R.
ISSN: 1413-1471

FELIZ ANO 2000!

O Natal se foi, as festas e o ano velho também, mas o tão esperado período de férias continua. E, com ela, continua a sua Gamers Semanal de Férias! Neste novo ano que chega o mercado de games começa a passar pelo período de "baixar a poeira", onde os títulos que se atrasaram para o Natal são lançados e todo um novo aparato de previsões é realizado. Assim é o mês de janeiro, às vésperas de grandes eventos, como a próxima Tokyo Game Show.

Mas não pense que só por isso esta edição está em baixa. Aqui trazemos para você os melhores lançamentos deste início de 2000 para todas as plataformas. E, num acontecimento inédito na história da Gamers, um game de PC recebe a honra de ilustrar nossa capa: Unreal Tournament, um dos melhores games de tiro em primeira pessoa de todos os tempos, chega arrasando de tal forma nos micros que nos rendemos ao seu sucesso. E acompanhando isso, Quake III Arena, outro peso-pesado no gênero. É tiro para todos os lados nos computadores pessoais!

Outro lançamento muito esperado — aliás, MUITO esperado — é o maravilhoso Gran Turismo 2, para PS, que chega com todos os mais de seiscentos carros à sua disposição para queimar os pneus em mais de vinte circúitos. Ainda para o console temos Trasher - Skate and Destroy, o melhor concorrente para sucessor de Tony Hawk's Pro Skater, e NBA Live 2000.

O 64-bit da Nintendo não fica atrás, trazendo bastante antecipado game de seu mascote primata, Donkey Kong 64, que simplesmente fará com que você esqueça tudo que já viu em funcionamento na plataforma. Outro destaque vai para o side-story Castlevania: Legacy of Darkness, onde a estrela é o lobisomem Cornell, e não Reinhardt.

Já o Sega Dreamcast parece ter esfriado um pouco, com Star Gladiator 2 — que não impressiona —, UEFA Stryker e Rippin' Riders. O forte do console são os previews, povoando a seção Game News. Destaque para as novas informações sobre Dead or Alive 2 e o RPG Eternal Arcadia.

De qualquer forma, com o novo ano bem diante de nós e a segunda fase dos vestibulares pipocando por todos os lados, vamos ao que interessa: os games!

ERRAMOS

Como o explicado na edição passada, estaremos corrigindo os erros da edição 46 aqui. Felizmente esta não foi exatamente um exemplo de erros. Na verdade, pouquíssimos foram os equívocos, limitando-se a erros de digitação. Assim sendo, não há muito o que ser dito nesta seção! Esperemos pela próxima edição, então. E voltemos à nossa programação normal.

Assinaturas

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

NOSSA FICHA DE AVALIAÇÃO

Esta é a nossa cotação para os games avaliados, que traz muitas informações de forma compacta e compreensível. É fácil e rápido identificar o console, já que há uma lombada onde indicamos o nome do console (ao topo) e seu respectivo nome em japonês (à esquerda) com uma cor diferente para cada sistema. Além disso, o logo respectivo aparece no canto superior esquerdo da ficha de avaliação e, na parte de baixo, o joystick do mesmo. A nacionalidade do game é indicada na bandeira triangular (amarela no exemplo). Ao lado desta temos o nome do jogo em destaque. Logo abaixo seguem-se o nome do fabricante, a memória, o gênero do game e o número de jogadores. Em seguida temos as notas (que variam de 0.1 a 5.0) para os 5 quesitos avaliados: Gráfico, Som, Controle, Inovação e Diversão. Estas notas resultam numa média final, que aparece destacada em seguida. Por fim, seguem-se os pontos positivos, em Prós, e os negativos, em Contras, do título em questão.

GAMERS

ANO VI - NÚMERO 48

A melhor combinação de jogabilidade e ação!

SEÇÕES

GAME NEWS

ESPAÇO DO LEITOR

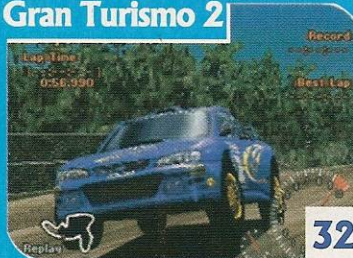
PRÓ DICAS

ÍNDICE

NNNNÃÃÃÃÃÃÃÃoooo*

SEÇÕES

PRÓ DICAS — Página 26

Gran Turismo 2 — 32

Supremacia em detalhes no segundo Real Driving Simulator da Sony

PS — Página 32

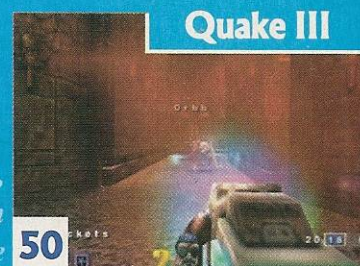
Castlevania: LoD — 40

Algo mais que um Upgrade de Castlevania 64?

N64 — Página 40

Star Gladiator 2 — 46

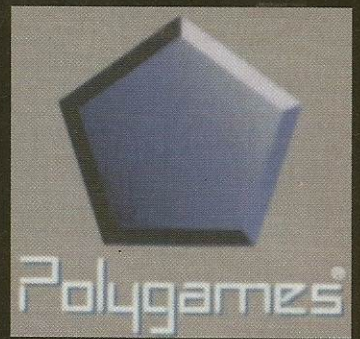
A versão Dreamcast chega arrazando, mas não supera as espectativas!

DC — Página 46

Quake III — 50

Muito mais diversão, ação e emoção em caçadas On-line

PC MULTIMÍDIA — Página 50

Confira a segunda parte da estratégia, e os demais detalhes desta bela aventura

Rayman 2 — 54

GAMERS - GAME NEWS - SEGA DREAMCAST

ETERNAL ARCADIA

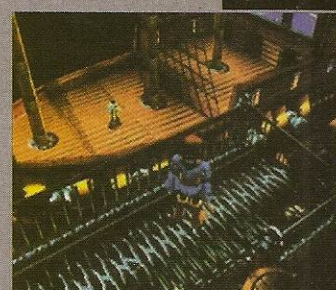
Sega

RPG - GD

Sem previsão de lançamento

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Ok, ok, é inegável dizer que o Dreamcast não é exatamente o exemplo de console para os fãs de RPG. Afinal de contas, tem-se poucos títulos e, entre eles, um ou outro valem realmente a pena. E, venhamos e convenhamos, nenhum deles realmente causou grande repercução entre os possuidores da plataforma ou apreciadores do gênero. Isso, claro, com exceção de Climax Landers, aquele que chegou a esboçar algo até certo ponto bem próximo disso. Por sorte, a nova geração de RPGs promete mudar esse panorama. Um deles, em especial, está causando grande furor no mundo dos games. Seu nome, Eternal Arcadia, anteriormente conhecido somente pelo nome de Project Ares e cogitado a ser a continuação de Phantasy Star, uma vez que os principais membros do time de desenvolvimento do saudoso título estão presentes. Na verdade, EA revelou-se um RPG completamente independente e com um potencial imenso, tornando fácil entender o porquê de tanta repercução. Isso sem mencionar um enredo no mínimo diferente. A aventura de Eternal Arcadia se dá em um mundo de fantasia medieval, onde os seres humanos habitam ilhas flutuantes acima das nuvens, muito distantes entre si. Para poder locomover-se entre elas, foram desenvolvidas caravelas voadoras, capazes de navegar sobre as nuvens. E, em épocas de grandes navegações, é inevitável a aparição de certos criminosos marinhos. É o caso dos bucaneiros que fazem parte da grande organização criminosa Red Air Pirates. Eles atacam, saqueiam e pilham as navegações desavisadas por todos os céus, comercializando os resultados de seus roubos em caravelas do mercado negro. Para combater isso, surgiram os Blue Air Pirates, uma espécie de piratas às avessas. Eles pilham navios do mercado negro e distribuem entre os pobres, além de garantir auxílio a qualquer naufrago que sofra o ataque dos vermelhos. É aqui que você entra. Você encarna Vyse, o capitão da nave Little Jack e membro dos Blue Air Pirates, dono de uma extrema maestria na utilização da arte das duas espadas (a la Musashi?). Sempre acompanhado por sua eterna companheira, Aika, Vyse cumpre seu dever e protege os céus dos nefastos piratas. Isso até que um dia, ao atacar um navio mercante negro, o Blue Pirate encontra a aprisionada Fina, uma jovem de cabelos dourados e detentora de grandes mistérios. A partir de então, a vida dos dois navegantes dá uma guinada de 180º e a história passa a se desenrolar. Uma das coisas mais interessantes é a cultura desenvolvida por cada uma das ilhas devido à sua distância. Algumas são povoadas pelos mascarados povos do deserto, enquanto outras possuem até mesmo casas que funcionam com moinhos em seus topos (alguém aí ouviu falar em Wyndia?). E, cada uma delas, possui habitantes e ambientes surpreendentemente únicos e maravilhosos, com uma riqueza de detalhes que chega até mesmo a superar Climax Landers, seu concorrente mais próximo. As batalhas, por outro lado, apesar de ainda não tão bem definidas quanto a sistemas, possuem todo um aparato gráfico, dando um certo ar "Final Fantasiano", com gráficos poligonais e brilhantemente texturidados em tempo real, câmera em movimento constante e efeitos de luz muito bem trabalhados. Sem dúvida alguma um ótimo concorrente para Evolution e o já citado Climax Landers, além de prometer ser uma perfeita opção para os amantes do gênero.

GAMERS - GAME NEWS - SONY PLAYSTATION 2

ETERNAL RING

From Software

RPG / Tiro em primeira pessoa - N/A

Previsto para 3 de março de 2000 no Japão

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

Alguém da From Software deve realmente gostar de RPGs mesclados a games de tiro em primeira pessoa. Afinal de contas, a companhia produziu uma looonga linha destes com sua trilogia King's Field para o Playstation e ainda tem nos planos mais três deles, já batizados mas nada muito além disso: Eternal Ring, Evergrace e o quarto episódio da saga King's Field (NÃÃÃÃÃOOO!). Entre os três, o primeiro a ser lançado será Eternal Ring, que já havia sido mostrado durante a última TGS em funcionamento no PS2, tendo sua data de lançamento a mesma do console. Para variar um pouco, a trama não é exatamente complexa. O enredo todo gira em torno de Kain Morgan, uma soldado a serviço do reino de Heingaria, com ordens expressas pelo próprio rei para ser o líder de uma expedição para uma ilha muito distante, a fim de descobrir o segredo por trás do Anel Eterno (daí o nome do game... Original, não acham?), capaz de encontrar e selar os oito Dragões (sim, eles de novo...) que afligem o reino. Além do Eternal Ring, você encontrará mais de 100 outros tipos de anéis, cada um garantindo um novo poder mágico. E, como novidade (ah, tá...), os vários anéis estão divididos entre as diversas partes da ilha, cada uma com um clima e ambiente diferenciado. Assim, você terá de atravessar montanhas, áreas gélidas, vulcões e tudo mais, em uma ilha que não é maior que a cidade de São Paulo! "Sim, mas onde estará o RPG?", você se pergunta. Bem, da mesma forma que os demais games da série King's Field, você possui uma série de estatísticas e pode acumular experiência para ganhar níveis. Fora isso, a ação consiste em correr para todos os lados e atirar nos oponentes. Em outras palavras, é praticamente um game de tiro em primeira pessoa. Mas, apesar dos pesares, um dos elementos que não podem ser discutidos são os gráficos. Eternal Ring utiliza-se do poder da futura plataforma da Sony para criar os terrenos mais realistas já vistos até hoje, bem como uma série de efeitos impressionantes — entre eles o de luz e sombra, especialmente bem trabalhados quanto à iluminação propiciada pelas tochas e chamas em geral. Pegadas na neve, labaredas de fogo e outros detalhes especialmente realistas também estarão presentes. E o mais impressionante de tudo isso é o fato de que o game está somente cerca de 50% completo, o que indica uma certa segurança da data de lançamento em março próximo. Assim sendo, espera-se que pelo menos os membros do time da From Software revisem os sistemas e implementem o elemento RPG para tornar este algo mais além de um simples game de cara bonitinha.

GAMERS - GAME NEWS - NEO GEO POCKET

GAL FIGHTERS

SNK

Luta - N/A

Previsto para 9 de Janeiro no Japão

EXPECTATIVA: ★★★☆☆

Os games de luta da SNK sempre foram os carros-chefe nos consoles da linha Neo Geo. Pelo volume de ótimos lançamentos do gênero, o Neo Geo Pocket Color segue a mesma tendência — o que não é um ponto fraco, em absoluto; se você quer bichinhos bonitinhos, vá jogar Pokémon! E, para aumentar o número de ótimas opções para o console, a SNK anuncia seu mais novo game, Gal Fighters. Como o próprio nome já sugere ("Minas Lutadoras"), você tem à sua disposição várias das mais memoráveis personagens dos games da SNK. Entre as já confirmadas, temos a imortal Mai Shiranui (da série Fatal Fury), Yuri Sakazaki (saga Art of Fighting), Athena Asamiya (Psycho Soldiers), Shermie, Leona, Whip (as três de KOF), Akari (de Last Blade), Shiki e Nakoruru (de Samurai Spirits). O título segue a mesma linha SD (super deformed) de ser, com as guerreiras com cabeções, tendo golpes satirizando os originais (Psycho Sword de Athena com uma ESPADA!?), tendo controles semelhantes aos de KOF mas em batalhas solo. Com tudo isso, falta somente uma pergunta: onde está Blue Mary!?

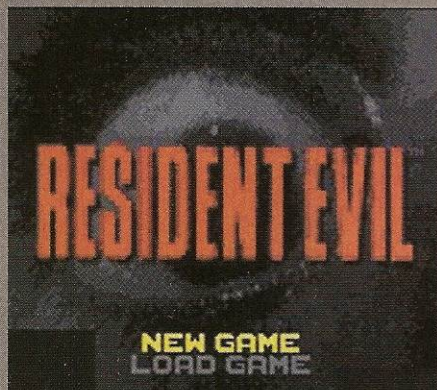
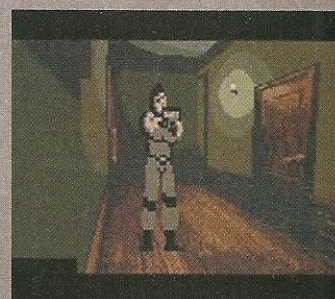
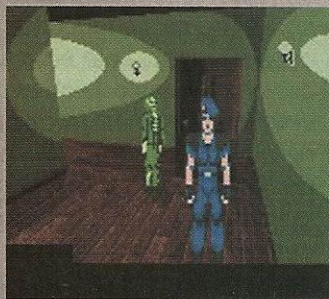
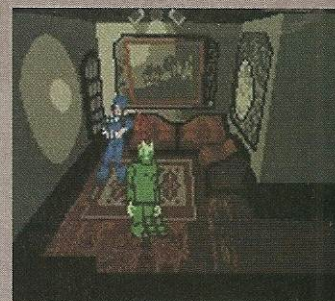
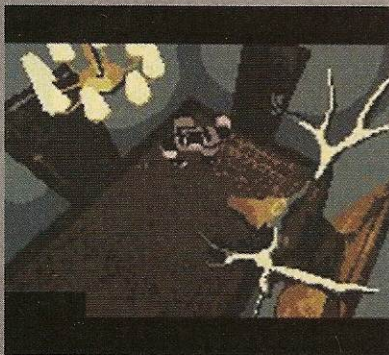
GBC

RESIDENT EVIL

Capcom / Hot Gen Studios

Survival Horror - N/A

Sem previsão de lançamento

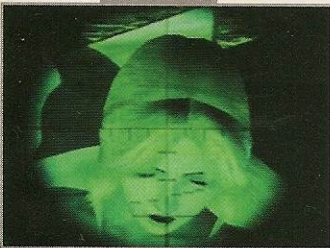
EXPECTATIVA: ★★★★★

Apesar dos clássicos sistemas de 8-bit, como o bom e velho Nintendinho e o Master System, estarem mortos e enterrados há muito tempo, ainda há uma plataforma remanescente nos planos da Capcom para mostrar a todos que nada é realmente impossível: uma versão de seu Resident Evil para Game Boy Pocket Color. O portátil da Big N é, até o momento, a quinta plataforma já confirmada como casa para seu famoso Survival Horror, tendo já passado pelo Playstation, Sega Saturn, Nintendo 64 e Dreamcast (bem, neste último caso, nem tanto assim, pelo menos por enquanto...). E, como estréia no pequeno console, a Capcom optou por retornar ao básico do básico: uma conversão direta do saudoso primeiro episódio da série, Bio Hazard. "E por que diabos eles optaram por isso?", você se pergunta. Bem, como diriam os antigos sábios da montanha, "quem sabe!". As razões da Capcom são completamente desconhecidas. Assim sendo, a segunda pergunta a surgir seria "Como eles fizeram isso?". A HotGen Studios, responsável pelo título, conseguiu criar uma espécie de compressão tão boa que seriam capazes de compactar todas as cenas pré-renderizadas de Bio Hazard (de telas de itens a cenários) em um cartucho do portátil de 8-bit da Nintendo. Algumas áreas, como aquelas iluminadas por outras formas ou coisas do gênero deram algum trabalho, ficando um tanto estranhas, mas o resultado final parece ter ficado muito bom se comparado à qualidade dos originais para o 32-bit da Sony. Por outro lado, todos os polígonos, de personagens a inimigos, tiveram seus gráficos tranformados em sprites... Mas pelo visto não sobrou muito espaço no cartucho para que eles fossem efetivamente convertidos. Chris Redfield, por exemplo, passou de um brilhante e versátil membro da S.T.A.R.S. para um daqueles estivadores dos portos mas com cabelos arrepiados! E não pensem que Jill teve melhor sorte: apesar das roupas serem parecidas, ela parece um daqueles rascunhos rejeitados do pré-histórico Maniac Mansion original para PCs XT! Já os zumbis, coitados, perderam sua principal arma, a capacidade de assustar; esqueletos com dois quadros de animação não são nem um pouco assustadores! "Então, por que em tudo entre o céu e a terra eu jogaria este jogo, se tudo indica que ele é muito inferior ao original?", você se questiona. Simples: por ele ser portátil. Além disso, há uma nova forma de Save Game (basta dar um pause, selecionar a opção e, voilá, seu game está salvo), o que facilita muito a vida de quem nunca terminou o game (alguém aí?) ou que não consiga parar tempo o suficiente para jogá-lo até os finalmentes. Por fim, há também novos inimigos introduzidos no game (na verdade, sprites aproveitados de outros sucessos da Capcom para o console...), tornando-o uma boa pedida para uma conversão polígono / 2D. Resta-nos ver o produto final...

TOP GEAR HYPERBIKE

Kemco

Corrida - 128 Mbit

Previsto o início de 2000 nos States

EXPECTATIVA: ★★☆☆☆

A série mais famosa de corrida da Kemco (e, com certeza, a mais famosa série entre todos os gêneros da produtora), Top Gear, parece estar conseguindo expandir seus horizontes a cada momento, englobando cada vez mais títulos de corrida. E, o que seguia bem com Rallys e Off-Roads agora também chega aos veículos de duas rodas com Top Gear Hyperbike. Talvez seja obra do acaso, talvez haja algum complô por trás disso tudo, mas parece que todos os games de motociclismo de todas as produtoras planejam ser lançados neste final de ano. De Excite Bike 64 a Road Rash, títulos do gênero pipocam por todos os lados. Entretanto, o simples fato de TG Hyperbike ser produzido e desenvolvido pelo mesmo time responsável pelo excelente Top Gear Overdrive, o Snowblind Studios, já garante uma boa vantagem em relação aos demais. Por quê? Bem, podemos citar vários exemplos. O desenvolvimento de físicas (sim, aquela de Newton) próprias para os pilotos e as motos é uma delas, gerando o inédito fato das motos simplesmente não voarem após uma colisão da mesma forma que os pilotos por serem mais pesados, além de outras situações que eram comuns anteriormente. Aliás, tocando no assunto "batidas", todos os pilotos possuirão seis seqüências de animação diferentes para cada situação, seja ela batida, saltos perigosos em encostas e outras coisinhas do gênero. E pode apostar: na velocidade intensa em que as corridas se dão, não é muito difícil você se esfolar um pouco. A velocidade é um dos pontos fortes do game, conseguindo, apesar de todas as manobras, ser muito rápido — uma qualidade essencial a qualquer game de corrida. Isso tudo sem pecar na área gráfica. Todos os modelos poligonais, sejam motos ou motoqueiros, são extremamente bem animados, com uma texturização brilhante e detalhada, algo completamente diferente daqueles mostrados durante a última E3. Entre as motos disponíveis está toda uma variedade de máquinas classificadas em motos de motocross, de rua ou as altamente secretas / projetos. Tudo para você se aventurar nos seis circúitos de ambientes extremamente variados — não é exagero dizer que você fará um verdadeiro tour pelo mundo, correndo em meio às ruínas egípcias, ruas de Florença e até mesmo a Redwood Forest. Por outro lado, tanto realismo tem sido também um problema para os controles. Afinal de contas, as motos parecem demasiadamente pesadas, tornando muito difíceis as manobras ou mesmo o ato de realizar uma curva mais fechada. Um fato que talvez ainda seja corrigido na versão final, apesar da proximidade da data de lançamento. Mas não é realmente saudável dizer algo como "coloco minha mão no fogo que o game será ruim", tendo em vista o talento do Snowblind Studios. Assim, resta-nos esperar ansiosos por mais este lançamento de corrida...

Novas informações sobre um dos mais impressionantes games de luta da atualidade, Dead or Alive 2, da Tecmo, o principal rival de Soul Calibur no Sega Dreamcast. Como você já deve saber, no final de 98 a Tecmo anunciou estar trabalhando na continuação de DoA, tendo como plataforma as poderosas placas Naomi da Sega, o que levaria a uma inevitável versão para o console. E a softhouse não descansa quando o assunto é desbancar Soul Calibur de seu grande pedestal. A cada novo pronunciamento o game parece melhor. Entre as novidades em relação à versão arcade é o novíssimo Tag Mode, muito semelhante àquele presente em Tekken Tag Tournament. Neste modo, você escolhe dois personagens e combate outra dupla, podendo alternar entre os personagens durante o combate. Por outro lado, ainda não foi revelado se é possível se realizar combinações com ambos os personagens. E falando em personagens, a versão DC traz todos os personagens presentes no arcade (Hayabusa, Leon, Ein, Ayane, Zach, Gen-fu, Kasumi,Tina, Jannlee, Bass, Lei-fang, Ryu e Leon), além da exclusiva Helena, uma jovem de cabelos loiros amarrados por uma fita. Segundo a Tecmo, ela é uma cantora de ópera mestra na arte antiga conhecida comó Hikaken, tendo golpes e combinações próprios, que a tornam uma personagem bastante balanceado. Além disso, cada um dos personagens possui três roupas diferentes, tendo um visual bastante diferente uma da outra. Um bom exemplo disso é Zach, com o look punk original, uma de terno e outra com uma roupa metálica! Os cenários — que vão de uma usina de energia a cataratas escondidas entre as montanhas chinesas — estão mais implementados, adicionando novas características à jogabilidade. Você pode passar de um campo de batalha para outro, como se tudo fosse um grande estágio, lembrando até um pouco as batalhas em Bushido Blade, mas de forma mais dramática (em Bushido Blade você não era arremessado contra o vitral de uma catedral para cair em seus jardins e continuar lutando contra seu oponente...). Apesar de toda essa beleza, entretanto, ainda existem pequenos errinhos, como a dublagem errada das personagens — nada que realmente vá causar um grande problema, mas um pouco de perfeccionismo ia bem. De qualquer forma, DoA com certeza conquistará até o mais exigente fã de games de luta por seus exageros, por suas personagens extremamente lindas (apesar dos pés e mãos extremamente grandes...) e ação incessante. Um título obrigatório para os possuidores do Sega Dreamcast!

Como já havia sido anunciado anteriormente, a aliança entre a Sega e a SNK rendeu ótimos frutos. De games da série KOF para o Sega Dreamcast até o clássico Shapes & Columns para o Neo Geo Pocket Color, a parceira ia de vento em popa. Mas ainda faltava um título por parte da Sega por qual todos esperavam: Sonic. “Faltava”, bem dito. A Sega anuncia com lançamento para final de 99 a mais nova aventura de seu mascote super-sônico, Sonic Pocket Adventures. O game é uma espécie de mescla entre as duas primeiras versões de Sonic The Hedgehog, trazendo a inseparável companheira Tails para vários cenários conhecidos dos fãs (como é o caso da famosa Emerald Hill Zone ou mesmo a Chemical Plant Zone). Graficamente, SPA se utilizará bem da palheta de cores do portátil, garantindo um colorido superior até mesmo à da versão Master System, além de uma velocidade razoavelmente alta, propiciada pela capacidade do console. Além desta qualidade, esta versão ainda traz algumas novidades, como a possibilidade de jogar a dois NGPCs nos modos Cooperative — o típico “P1 com Sonic e P2 com Tails” — ou Versus, de uma forma muito semelhante à Sonic 2 do 16-bit da Sega. Com o lançamento próximo, resta-nos esperar pelo resultado. Se bem que nenhum game com o porco-espinho mais rápido do mundo não deixa de ser uma boa pedida para as épocas natalinas...

GAMERS - GAME NEWS

RAPIDINHAS

Para compensar a ausência das Rapidinhas nas edições passadas, preparamos para você uma seleção das notícias mais quentes que rondam o mundo dos games neste final de ano!

FFVIII vende 6 milhões!

A SquareSoft, responsável por uma das mais famosas sagas do mundo dos games, Final Fantasy, conseguiu mais uma vez quebrar o recorde de vendas de RPGs: até o início de dezembro de 99, o aclamado Final Fantasy VIII ultrapassou a marca de seis milhões de cópias vendidas no mundo todo. Para se ter uma idéia mais ampla, só no Japão foram mais de 3,61 milhões de cópias, enquanto nos States as vendas chegaram a 1,35 milhões. Os outros países, incluindo o Brasil, somam mais de 1,12 milhões de cópias vendias. Com isso, a oitava versão do game desbancou seu predecessor da posição de RPG mais vendido do mundo no período de quase um ano, já ficando na lista dos 5 games mais vendidos do console. Apenas para lembrar, Final Fantasy VII já vendeu mais de 7,24 milhões de cópias até o final de 99 no mundo inteiro.

A Namco não pára!

Aproveitando que todas as atenções da mídia estão voltadas para a Namco e sua recente versão de Tekken Tag Tournament para PS2, a softhouse anuncia seu mais novo projeto para Playstation: **Kamurai Shinrai**, previsto para meados de 2000. Segundo a produtora, KS é um RPG cuja história se dá em um mundo de fantasia medieval onde existem seis continentes no planeta — Terra, Fogo, Luz, Céu, Vida e Escuridão. O País da Luz é uma flutuante, localizada acima das nuvens, local onde os deuses vivem. Mais abaixo, na terra, estão os humanos, protegidos pelos seis reis do país da Luz para não serem vítimas dos massacres das criaturas do País da Escuridão. Quem ou o que você faz aqui ainda não foi revelado. Em compensação, sabe-se que vários novos sistemas serão inclusos no game, entre eles o Cutting Back Script System — que permite o prosseguimento do enredo de dois personagens distintos, um deus e um humano, paralelamente e inter-relacionando-se de alguma forma, quase como Laguna e Squall em FFVIII — e o Mind and Will System, que influencia na confiança de seus aliados em seu personagem. O sistema de batalhas também inova, onde você tem de dar instruções a cada personagem de como agir durante a batalha para que estas se desenrolem bem. Apesar de ainda nada além disso ter sido liberado, é um game que promete, ao lado da série “Tales of”, ocupar um lugar signicativo entre os fãs do gênero.

A volta dos Dinos!

A Capcom of Japan confirmou estar trabalhando em **Dino Crisis 2** para Playstation 2, a seqüência de seu Survivor Panic. Por que diabos uma continuação tão rapidamente? Simples: Dino Crisis já alcançou a marca 2.2 milhões de cópias vendias em todo o mundo. Assim, Dino Crisis Crisis 2 será lançado no final de 2000. Agora são ao todo três títulos sendo preparados para o PS2 (**Street Fighter EX3**, **Onimusha - The Demon Warrior** e DC2).

Mais Dreamcast...

A Kadokawa Shoten, famosa por seus mangás, animes e por ter criado a saga de Lunar, anuncia a criação de um adventure de horror para Dreamcast, batizado simplesmente de The Ring, para 24 de fevereiro. O game é baseado no filme homônimo, mas com um novo enredo e personagens secundários. Sua aventura se dá em algum lugar entre a realidade e uma outra dimensão (preciso, hein?) criada por um misterioso programa de computador chamado The Ring. No mundo digital, sua principal missão é coletar informações, itens e tentar resolver os mistérios sem solução na realidade. No mundo real, você tem de usar as armas e itens conseguidos no Ring para combater os monstros que escaparam desta dimensão. O conceito de "luz" usado no jogo é bastante interessante: a luz tornará mais fácil a exploração em locais escuros, mas atrairá monstros; se você não usar a luz, você talvez não seja capaz de encontrar tesouros escondidos ou mesmo lutar com seus oponentes, o que obriga a você saber dosar bem o uso da luz. Já a Vision prepara seu Rune Caster, um RPG estratégico que se dá na era medieval, onde você faz o papel de um invocador que usa sua mágica para invocar criaturas (Hmm... dãã) para lutar por você nas batalhas. Isso lembra um pouco um certo game da Atlus para PS, Kartia, certo? Bem, a semelhanças não param por aí. Há também um sistema de combinação de magias, permitindo a dormação de várias outras magias ou invocações. Ao todo são 18 tipos de monstros invocados, cada qual com seus principais atributos e capacidades próprias. Contanto que este seja um game tão bom quanto Kartia, é um lançamento bem vindo. Aliás, vale lembrar que a Sega continua quebrando recordes com seu não tão novo console: na Europa o Sega Dreamcast atingiu mais de 500.000 unidade vendidas em dois meses, tornando-o o mais rápido sistema a ser vendido no local.

Jogos olímpicos reais e virtuais

A Konami of America anunciou estar trabalhando em um novíssimo título para Playstation 2, com previsão de lançamento em setembro próximo. Isso não seria uma grande surpresa não fosse o nome do game: Track & Field. O bom e velho game para Nintendinho revive agora na mais nova plataforma da Sony, com data de lançamento coincidindo com os jogos Olímpicos de Sydney. Ótima notícia para os amantes de esportes, que terão uma enchurrada disso no ano 2000. Além de T&F, a empresa ainda está desenvolvendo vários jogos de esportes. Entre a lista de nomes para receber continuação, um dos mais cotados é Zone Basketball. Com o lançamento do console se aproximando, novas informações logo surgirão.

A fúria do Guerreiro!

A fúria do Guerreiro

A SNK liberou novas informações sobre seu mais novo game para PS, Samurai Spirits: New Chapcter of the Blade — que, aliás, será chamado de Samurai Shodown: Warrior Rage 2 nos states. Como você já deve saber, os gráficos serão completamente poligonais, apresentando a nova geração de samurais, tendo somente Haohmaru como representante da velha guarda. As batalhas agora não serão mais divididas em rounds; ao invés disso, você poderá encher sua barra de energia três vezes antes de ser realmente derrotado, como em Darkstalkers. Além disso, com a barra de Power cheia, ao invés de queimá-la, você pode arremessar sua arma para causar uma grande quantidade de dano. O lançamento previsto para o início de 2000 no Japão.

O Playstation em baixa... Mas nem tanto!

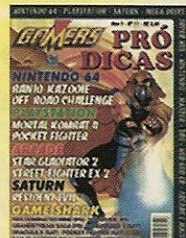
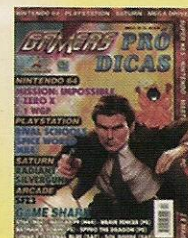
Apesar da recente baixa nos lançamentos e previsões para o 32-bit da Sony, ainda é cedo para dizer se os dias do console estão contados. Muitas softhouses de peso garantem ainda uma grande quantidade de lançamentos para o ano de 2000. E a Capcom é uma delas! A gigante dos games anunciou oficialmente estar trabalhando numa conversão de Strider 2 (não aquele lixo lançado para Mega Drive apenas aproveitando o sucesso do primeiro...) para o Playstation a ser lançado em 24 de fevereiro no Japão. O game, que mescla cenários e gráficos poligonais com personagens 2D, virá em dois CDs e, como bônus, também trará o game original. Além deste, a empresa ainda planeja lançar seu RPG / Cardgame Gaia Masters — para aqueles que não sabem, GM é um game de fantasia medieval onde você escolhe entre nove personagens, tendo cada um sua característica e habilidade marcante, para tentar atravessar um perigoso tabuleiro de jogo, onde você deve enfrentar seus oponentes através de ações concedidas pelas cartas, numa mistura de SNK Vs. Capcom: Card Clash Fighters com Mario Party. A data prevista é 17 de fevereiro. Por fim, há ainda Street Fighter EX2 Plus, programado para o final de dezembro / início de janeiro. O game trará todos os novos personagens do arcade, além de novos modos, como o Director Mode (onde você grava suas batalhas e edita os replays, podendo trocar os clips com seus amigos), o Bonus Mode (com a famosa fase bônus de SFII, onde você deve quebrar os barrís), o Training Mode, Trial Mode (o já conhecido Mission Mode, onde é mostrada uma lista de comandos e você deve cumprí-la, variando de simples seqüências a combos complexos; a novidade é que, ao invés de personagens, novos Specials serão liberados à medida que você os completa) e o Team Battle, onde você monta um grupo de até cinco personagens e parte para o pau com seus amigos. Nada mau para um começo de ano agitado!

Novo DC?

A partir do dia 3 de fevereiro uma versão exclusiva do Sega Dreamcast, de coloração rosa-esqueleto, estará à venda nas lojas. Seria esta uma nova versão do console? Não exatamente. A Sega e a Capcom vão lançar uma versão limitada e especial do console que acompanhará o game BH: Code Veronica (juntamente com um controle e um VMS), ao preço de 348 dólares, na data de lançamento do game, da mesma forma que a Nintendo vive fazendo com seu N64 (como visto recentemente na versão "selva" do 64-bit acompanhado de DK64). Entretanto, esta é uma versão extremamente limitada: somente 2000 unidades serão lançadas e, destas, duzentas delas virão com o logo do S.T.A.R.S. Team estampado no aparelho, o que já garante a qualidade de raridade e peça de colecionador.

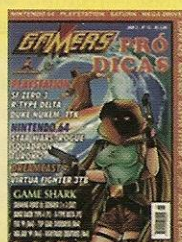
PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS

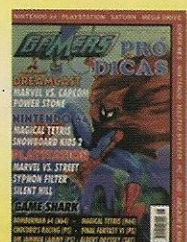
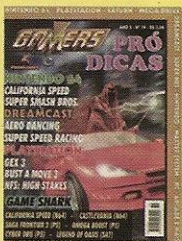
Cód.: PD 09
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 10
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 11
Cada R$ 2,50

Cód.: PD 12
Cada R$ 2,50

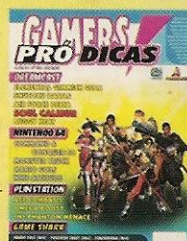
Cód.: PD 13
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 14
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 15
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 16
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 17
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 18
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 19
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 20
Cada R$ 3,00

Cód.: PD 21
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 22
Cada R$ 2,90

Cód.: PD 23
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: PD 09 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 10 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 11 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 12 - Cada R$ 2,50 ( )
Cód.: PD 13 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 14 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 15 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 16 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 17 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 18 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 19 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 20 - Cada R$ 3,00 ( )
Cód.: PD 21 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: PD 23 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ______________________________

Endereço: ______________________________

Cidade: ______________ Estado: _____ Cep: __________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Espaço do Leitor

Edição 48

Quer mandar críticas? Desenhos? Sugestões, dúvidas ou elogios? Então escreva para a redação da Revista Gamers **Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP** *ou "e-maie-nos" em* **gamers@edescala.com.br**

? TENNIS - DONKEY KONG - FIRE EMBLEM - PS - RE4

Olá pessoal da Gamers tenho algumas perguntas para fazer para vocês, são elas: 1) Por acaso vai ser lançado algum jogo de PlayStation de tênis? 2) Vai ser lançado Donkey Kong para PlayStation? 3) Ainda haverá lançamentos para SNES? 4) Estão previstos lançamentos para PlayStation em 2000? 5) Vai ser lançado Resident Evil 4? Me respondam!!

Vinícius S. Sanches — **Goiânia, GO**

Bom, Vini, aqui vão suas respostas. 1- Bem, se você se refere a algum lançamento FUTURO, não há nada confirmado quanto a nenhuma softhouse. Agora, se você questiona a existência ou não de títulos do gênero, podemos citar vários exemplos, como Anna Kournikova Smash Court Tennis, Sampras Extreme Tennis, Tennis Arena ou V-Tennis. 2- Só quando fizerem um Sonic The Hedgehog para Nintendo 64 ou um Super Mario para Sega Dreamcast... Os direitos do segundo gorila mais conhecido do mundo (o primeiro é King Kong) são da Nintendo, sendo a Rare responsável pelos da série Donkey Kong. Em outras palavras, a Sony e a Nintendo são rivais, e não há possibilidade para isso. Se bem que, nessa era de globalização e arqueinimigas se unindo — entenda-se: SNK e Capcom — nada é realmente impossível... 3- Muito provável, mas somente no Japão e para Satela View, o sistema de Internet do Super Famicom (coincidentemente só existente lá). O provável último lançamento em cartucho será o mais novo episódio da série Fire Emblem (para aqueles que não sabem, FE é o RPG estratégico da Nintendo muito famoso no Japão, equiparando-se a Shining Force da Sega), que já está rodando via Satella View, batizado de Fire Emblem Trachea 776, em 21 de janeiro. 4- Sim. 5- Muito provavelmente.

? N64

Olá pessoal da Gamers. Quero fazer umas perguntas sobre o N64. 1) Vai sair RE: LE para o 64? 2) RE 3: LE vai precisar de cartucho de expansão? 3) TKOF 99 ou TKOF 98, Tomb Raider 4 e o Dino Crisis vão sair para o 64? 4) A Square não vai lançar nenhum jogo como FF8, PE2, e Musashidem para o 64? Por acaso a Square não gosta da Nintendo? 5) Já saiu Donkey Kong 64 e novo Zelda? 6) Vai sair algum jogo de heróis como Wolverine ou Batman? 7) O que é cartucho de expansão? 8) Outra coisa, sai Xena para o 64? 9) Carlos de RE3 é do Brasil? De que parte? O que ele foi fazer em Racon City. Jill é a namorada dele? 10) Já saiu RE2 para o 64? Obrigado pela atenção.

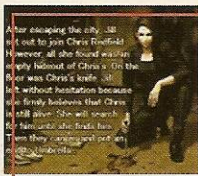
Poções - BA — **Danilo S. Abreu**

? RE3:LE - DK64 - THE LEGEND OF ZELDA - TOMB RAIDEN - EXPANSOR

Quantas perguntas, hein, Danilo... Mas realmente adoramos perguntas! 1- Sendo Resident Evil 3 um game menor e tendo em vista o ótimo trabalho do Angel Studios, é até possível que a Capcom aceite o desafio de criar uma versão exclusiva do game para o 64 da Nintendo. 2- Nunca se sabe! 3- Os três primeiros sem a mínima chance. A série KOF sempre se utilizou da placa MVS da SNK, ou seja, com gráficos 2D — que, diga-se de passagem, não é o forte do N64. Já a Eidos se negou a produzir qualquer Tomb Raider para o console. Ainda resta a esperança de que ela volte atrás. Quanto a Dino Crisis, vale o mesmo dito sobre RE3. 4- Simplesmente não existe o termo "não gostar de algo" no dicionário do mundo dos games. A Square simplesmente adota a política de exclusividade de produção. Assim, da mesma forma que a Square lançava somente games para os consoles da Nintendo, atualmente (após um desentendimento quanto às excessivas exigências da Nintendo para com a Square) ela produz apenas games para a Sony. Aliás, Final Fantasy VII foi a mostra da desvinculação total da gigante dos RPGs com a Big N. 5- Sim para o primeiro e não para o segundo. 6- Talvez, tudo depende das softhouses que detém os direitos deles. 7- É um cartucho que se encaixa na parte da frente do Nintendo 64 que substitui os 2 MegaRAM originais por 4MegaRAM. 8- A Electronic Arts não anunciou nada quanto a isso, mas não é difícil. 9- Carlos é um mercenário brasileiro amazonense contratado pela Umbrela Corp. para conseguir os planos originais do G-Virus (como Hunk e companhia falharam...), enviado a Raccoon City juntamente com Mikhail e Nicholai sob o pretexto de fazer parte de um grupo de busca para resgatar os sobreviventes da cidade. Mas, com a traição de Nicholai e o envolvimento com Jill, Carlos passa de cara mal para mocinho e acaba junto com Jill. Agora.. Namorada? Ah, tá... Então o Iori Yagami é ***irmão*** *do Kyo Kusanagi, o Ryu é* ***irmão*** *do Ken e* ***filhos*** *do Akuma,* ***o Zelda*** *tem de salvar a princesa,* ***o*** *Cris vira o* ***Oróchi***... *10- Sim. Confira na edição 46.*

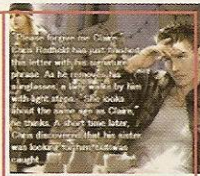
E aí pessoal! Meu nome é Danilo Chaves, tenho 14 anos, sou leitor número 1 da revista (convencido). Já mandei muitas cartas mas nunca foram publicadas. Vocês fazem a melhor revista do país, sem puxar mais o saco! Tenho algumas dúvidas. 1) Joguei Bio Hazard 3: Last Escape, e como quase todos aqueles que jogaram achei o jogo quase perfeito. Zerei uma, duas e até três vezes e não consegui liberar nenhum Epílogo! Porque eu não estou conseguindo? E já que eles estão em japonês, porque vocês não traduzem, eu sempre quis saber o que aconteceu com Leon e Claire, se não é querer muito, né! 2) É verdade que vai sair um novo Bio Hazard? 3) O que aconteceu com Missão Impossível do PlayStation. Isso é tudo, obrigado!

DANILO C. SOUZA — **SÃO PAULO - SP**

Hmm... Olá, Dani Boy, aqui está a sua carta! Assim, vamos às dúvidas: 1) Para se liberar um Epilogue, você precisa estar jogando no Heavy Mode. Com isso, cada vez que você terminar o game, independentemente do final conseguido e de preferência com menos de três horas de jogo, você vai receber um Epilogue diferente. São ao todo oito desses arquivos confidenciais. Quanto às traduções... E para beber? Não vai nada para acompanhar? Brincadeirinha! Bem, além de você, centenas de outras cartas chegaram à nossa redação pedindo pela tradução dos Epilogues. Então, atendendo a pedidos, aqui vão eles:

Jill *Valentine*

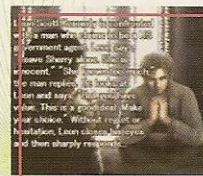
Depois de escapar da cidade, Jill segue para se unir a Chris Redfield. Contudo, tudo que ela encontrou foi o esconderijo de Chris vazio. No chão estava a faca de Chris. Jill parte sem hesitar pois ela acredita firmemente que Chris está vivo. Ela vai procurá-lo até encontrar. Então eles poderão continuar e colocar um fim na Umbrella...

Chris *Redfield*

"Por favor perdoe-me, Claire". Chris Redfield acaba de finalizar esta carta com sua assinatura. Quando ele tira seus óculos de sol, uma moça caminha a seu lado a passos rápidos. "Ela parece ter a mesma idade de Claire", pensa. Pouco tempo depois, Chris descobre que sua irmã estava procurando por ele, mas foi capturada...

Barry *Burton*

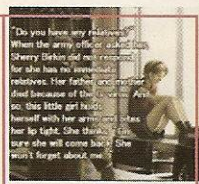
Barry Burton olha para suas jovens filhas e diz "Desculpe, mas meus companheiros estão esperando por mim". Ele sabe que precisa compensar seus parceiros por terem perdoado sua traição. Mesmo que isso signifique deixar sua família por enquanto. Sua esposa tenta esconder seu medo sorrindo e dizendo "Não se preocupe. Nós estaremos bem..."

Claire *Redfield*

"Deixe-nos aqui". Claire Redfield não podia acreditar nas palavras de Leon. Ele continuou, "Você está procurando por seu irmão, certo? Vá agora!". Claire sabia que Leon e Sherry precisavam de ajuda médica imediata, mas não podia perder mais tempo. "Eu... Eu voltarei. Eu prometo!". Ela disse enquanto desaparecia no deserto sozinha...

Leon Scott *Kennedy*

Leon Scott Kennedy é confrontado por um homem que alega ser um agente do governo. Leon diz, "Deixe Sherry em paz. Ela é inocente". "Ela sabe demais", o homem rebate. Ele dirige seu olhar a Leon e diz, "Mas você tem valor. É um bom trato. Faça sua escolha". Sem remorso ou hesitação, Leon fecha seus olhos e começa, áspero, a responder...

Sherry *Birkin*

"Você tem algum parente?" Quando o oficial perguntou a ela, Sherry Birkin não respondeu por não ter mais parentes. Seu pai e mãe morreram por causa do G-Virus. Assim, esta pequena garota se encolhe e morde forte seus lábios. Ela pensa, "Eu tenho certeza que ela vai voltar. Ela não vai se esquecer de mim..."

Ada *Wong*

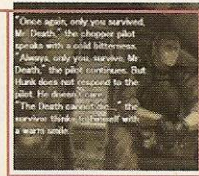
Uma mulher olha para si mesma no espelho. Ela costuma se chamar Ada Wong... Mas esta manhã ela vai dizer adeus ao nome. "Eu não sou mais Ada Wong..." Ela sente a dor e pensa, "esta é a cicatriz de Ada, não minha". E enquanto diz adeus a Ada Wong, ela não pode parar suas lágrimas. Contudo, não há muito tempo antes de sua próxima missão...

Hunk (o *Quarto Sobrevivente*)

"Mais uma vez, apenas você sobreviveu, Sr. Morte", o piloto do helicóptero fala com uma fria amargura. "Sempre, apenas você sobrevive, Sr. Morte", o piloto continua. Mas Hunk não responde. Ele não se preocu-

RE 3 - EPILOGUES - RE CODE VERONICA - RE GUN SURVIVOR

RE 3 - EPILOGUES - RE CODE VERONICA - RE GUN SURVIVOR

OS MELHORES DO MÊS

As Regras do Jogo

O que se pode e o que não se pode fazer

1º - Enviar somente **uma** foto contendo os recordes por jogo / circúito.
2º - Proibido o uso de **Game Shark** por qualquer motivo. Recordes conseguidos evitentemente através do periférico serão sumariamente **ignorados, bem como quaisquer recordes posteriormente enviados** pelo autor do mesmo.
3º - Caso optar por enviar recordes em fitas de vídeo, certificar-se de que estejam gravadas em **NTSC colorido**.
4º - **Não há prêmios ou gratificações** pela participação. Em outras palavras, aqueles que participarem estarão pelo puro espírito de competição e diversão.
5º - Carros, itens ou artefatos secretos ou personalizados são permitidos, contanto que **não** tenham sido conseguidos via Game Shark.

Títulos Porpostos

Sega Dreamcast

Jogo 1 - *Soul Calibur*
Quesito: Nº de oponentes derrotados no Extra Survivor Mode
Jogo 2 - *The House of the Dead 2*
Quesito: Pontuação no Arcade Mode

Nintendo 64

Jogo 1 - *Wave Racer*
Quesito: Pontuação no Stunt Mode no circúito Dolphin Park
Jogo 2 - *Bettle Adventure Racing*
Quesito: Menor tempo no circúito Metro Madness

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 Nemesis*
Quesito: Maior pontuação no mini-jogo The Mercenaries
Jogo 2 - *Ridge Racer Type 4*
Quesito: Melhor tempo no circúito Heaven and Hell

Os Recordes

Os melhores tempos dos games da edição passada.

Sony Playstation

Jogo 1 - *Resident Evil 3 - Nemesis (Normal)*
1º - Luís H. Faloni (1:07:13, Rank A)
2º - Marcílio C. Lins (1:31:41, Rank S)
3º - Joacir P. Souza (3:13:21, Rank A)

Nintendo 64

Jogo 2 - *Diddy Kong Racing*
- Circúito Ancient Lake
1º - Alexandre Lopes (0:51:13)
2º - Endrigo C. Gurgel (0:51:16)
- Circúito Fossil Canyon
1º - Alexandre Lopes (1:20:45)
2º - Janio Lindemann (1:23:53)
- Circúito Jungle Falls
1º - Alexandre Lopes (0:54:85)
2º - Janio Lindemann (0:55:81)

RE3

?

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE - PS VS. 2D

pa. "A Morte não pode morrer...", o sobrevivente pensa consigo mesmo com um grande sorriso...

2- Sim, Bio Hazard - Code Veronica para Sega Dreamcast e BH - Gun Survivor, para PS. Fora estes, nada confirmado. 3- Bem, ele foi lançado, oras!

Estou escrevendo essa carta para tirar algumas dúvidas bem recentes, já porque o jogo que vou falar acabou de sair e eu gostaria que vocês fizessem uma matéria bem comprida desse jogo, porque ele é realmente bizarro. 1) Jojo's Bizarre Adventure!! Eu não entendi umas coisa, que vocês disseram na nº 43 que viria para o PS com dúzias de inovações, e aí vocês citaram alguns personagens que iriam aparecer, e entre eles estava DIO?!!! E O POLNAREFF? O segundo até da pra entender, mas como o vilão da história não aparecia na versão arcade? É o Shadow Dio que vocês estão falando, né? Se ele não aparecer mesmo, quem é o último chefe da versão arcade? 2) Essa agora é meio difícil de vocês ajudarem mas, sempre quando a Capcom faz uma conversão para PS, ela dá o "vacilo maior", que consiste em atualmente fazer boas conversões para o PSX (tirando Marvel vs Street...) e tem a coragem de errar em todas as conversões de deixar os personagens com má distribuição de quadros. Isso me enfurece sempre, e dá vontade de ir lá ensinar comé' qui tem qui fazê!!! PÔ! Então eu queria pedir que, quando vocês fossem para o Japão fazer as reportagens, quando encontrassem o stand da Capcom, falassem com alguém que pudesse dar o recado para o Okamoto e acreditem, eu estou falando por milhões de pessoas!! Eu fico grato desde ontem e continuem com a beleza, nota 10, Game News (eu choro só de falar... chuif... chuif...) então até a próxima.

GLAUBER L. DA SILVA — **SÃO PAULO - SP**

Bem, Glauber, esperamos que você tenha ficado feliz com a matéria de Jojo Bizarre Adventure colocada nas edições 45 e 46 mas temos algumas coisinhas a serem discutidas aqui. Portanto, vamos lá! 1- Na edição 43 houve uma certa omissão de informação. Informamos que o game pera PS traria, primeiramente, vários personagens inéditos trazidos diretamente dos quadrinhos. O correto seria afirmar que tais personagens estariam disponíveis como personagens jogáveis, uma vez que tanto Dio quanto Shadow Dio aparecem na versão Arcade, mas não selecionáveis. Quanto a Polnareff, referíamos à versão dominada pela espada Anubis (Anubis-Nitohryu Polnareff), que não estava presente no Arcade. Já Hol Horse, Mariah, Pet Shop e Vanilla realmente não estavam presentes. 2- Por mais que conversemos com o PRÓPRIO Yoshiki Okamoto, nada realmente efetivo poderá ser realizado. O motivo? A capacidade do console da Sony. Apesar de ser, dos 32-bit, o com maior capacidade de polígonos, os games citados são 2D, a "área" do Sega Saturn ainda leva IMENSA vantagem (vide Street Fighter Zero 3, idêntico ao da máquina somadas as vantagens existentes no PS). Portanto, possuidores de PS, mordam a língua ao falarem mal do Sega Saturn, uma vez que tal console também possuía suas qualidades superiores. Ah, e antes que nos esqueçamos... Quem diabos é o Stand da Capcom? O Ryu?

CLUBES

Envie o nome, endereço e uma pequena descrição sobre seu clube!

1. **Clube SNK World**
R. Rene Fernandes, 16, Vila Silviania, Carapicuiba - SP CEP 06381 - 100
Trocamos e manhas de todos os jogos da SNK, também trocamos CDs para Neo Geo CD.

2. **Female Detonator of Games**
R. da Glória, 790 - Apto 132, Liberdade, São Paulo - SP CEP 01510 - 000
É o primeiro clube feito por garotas. Trocamos dicas, truques e códigos de Game Shark e Action Replay de videogames do sistema Playstation. Também atendemos dúvidas de jogos.

3. **Omega Multi Clube**
R. Conchas, 938, V. Aparecida, Itapeva, São Paulo - SP CEP 18400 - 000
Este clube lhe envia as dicas do jogo que você pedir. Para mais informações, escreva.

4. **Evil Game**
R. Willy Sholland, 1002, Joinville - SC CEP 89225 - 500
Temos carteirinha de sócio.

AVISO IMPORTANTE — NÃO NOS RESPONSABILIZAMOS POR QUALQUER ENVIO DE DINHEIRO AOS CLUBES.

SEÇÃO

FRASE DO MÊS!

"Eu vi um elefante cor de rosa que fazia tricô em cima de uma bandeja de frutas amarelas cheias de pulgas parecidas com cavalos marinhos... hic!" Alcoólico AN.

Alô... câmbio! Agente Frango Loiro se apresentando para a encheção de saco (no bom sentido)! Eu achei um envelope dando sopa (pra variar, né?) e resolvi mandar esse e-mail. Em 1º lugar eu queria dizer que essas cores super-hiper chamativas da capa da revista são "da hora", super tendência, primavera-verão, chiquérrimas (ih, ó o cara, aí!). E em 1º lugar eu quero alertar que o pessoal tá mandando muitos desenhos de heroínas semi-nuas. Tem tarado aí que deve estar jogando video-game com uma mão só (usando a outra para fazer os desenhos, vocês pensaram que fosse o quê?). E, em 1º lugar eu quero protestar contra a mídia em geral que associa atos violentos aos games. Se for assim, vão dizer que o cara da minha cidade que anda com uma metralhadora na mão, procurando um tal de Nemesis e comendo tudo que é erva que vê pela frente, jogou Resident Evil 3. Depois dizem que os noiados somos nós. Mas, sem querer-lhes arrebatar o tempo, gostaria de fazer duas perguntas, capiche? 1) Como um videogame pode ler um CD se a gente coloca a face escrita voltada para cima? 2) Ouvi dizer que vai sair Resident Evil 64, mas onde estão os outros 61? Eu só vi até o Resident Evil 3. 3) Já ouviram aquela do cirurgião plástico? Ele levou um Yoga Flame de Dhalsim e derreteu... Vou finalizando esta espi... episc... (de onde será que eu peguei isso?) esta carta. Adios muchachos!!! PS: (Não é PS de PlayStation) Minha tatataravó manda um beijo, Bizarro, ela te acha o maior intelectual.

AGENTE FRANGO LOIRO — **PSICOPATÓPOLIS - NO**

Roger! Prossiga agente Frango Loiro, encheção de saco concedida, mas agüenta a nossa! Em 2º lugar, valeu pelos elogios sobre as cores e tudo mais (na verdade estamos pensando em usar cores quentes, ou seja, fazer um churrasco de cores para estas férias, o agente K-tatau, Bufazuca e Índio do Futuro foram contactados). Agora em 2º lugar, sim! O manos, e manas, tão tudo bem lôco de video game, ficando na maió fissura por desenhos de minas e carinhas. Eles passam o bizú pá nóis, e passamos a imagem prá folha. É nóis no papel mano! Já em 2º lugar, esse cara que anda pela sua cidade não é chamado de Tio-Fu, o véio de soja, é? Mas atos violentos não são tão ruins quanto a quebra de moral. Tente imaginar: como seria chegar em sua casa e ver sua irmã, cansada, suada e cheirando mal, acabando de encerar o chão que reluz como um espelho à luz do sol. Repentinamente vocês se olham, e ela percebe que você está com o pé sujo de lama e fezes de mosquito. Seu sorriso cresce de orelha a orelha, e você começa a dançar sobre o chão. Cê acha que é pior que isso? Respondendo as suas perguntas: 1- Se o video game for zarolho, ele lê tranqüilo! 2- Qualé maluco, nem parece um agente secreto conhecido por todos!? Os outros 61 foram lançados para os primeiros 61 donos de Nintendo 64 que jogaram RE3. 3- Não, mas já ouviu aquela do casal de portugueses que adotaram um bebê, de seis meses, japonês? Eles fizeram um curso de idioma japonês para entender as primeiras palavras que o bebê falar! Muito bem, agente Frango Loiro, mantenha contato e pára de imitar as frases finais, que cê pode levar uma bifa de outro agente!

FERAS DO TRAÇO

Fabiana de Medeiros
São João do Meriti - RJ

Sérgio A. Laurentino
Natal - RN

Eduardo de Oliveira
São Paulo - SP

Alexandre Dias
Campinas - SP

Marcos P. dos Santos
São João do Meriti - RJ

Júlio C. da S. Novais
São José do Rio Preto - SP

Marcio e Anderson V. Guedes
São Paulo - SP

Josmar R. Alves
Tatuí - SP

Anderson V. Guedes
São Paulo - SP

Adriano A. Leal
São Paulo - SP

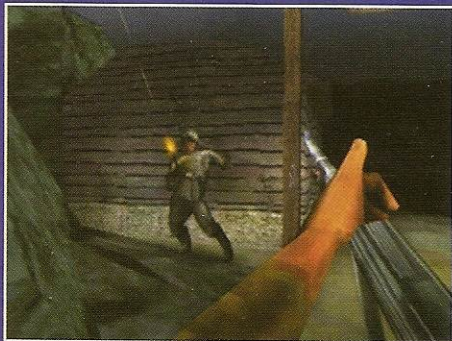
Jadiael G. Lopes
Fortaleza - CE

Marcelo Navarro
São Paulo - SP

PLAYSTATION

MEDAL OF HONOR
Códigos para Multiplayer

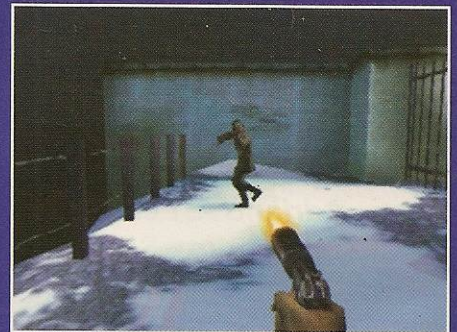
MOH Passwords

Todas essas passwords podem ser inseridas na máquina de Enigma do game. Para chegar lá, escolha "Options" no menu principal War Room, então escolha "Passwords." Se você entrar com a password corretamente, a Enigma machine irá piscar.

Códigos secretos

DENNISMODE: Esta password habilita "Nifty Multiplayer Powerups" na tela secret codes. Ative essa habilidade para dar uma nova dimensão ao two-player game.
4X DAMAGE: Todos os tiros causam quatro vezes mais dano.
4X FIRE RATE: Todas as armas (exceto granadas) disparam quatro vezes sua taxa normal.
ACHILLES MODE: Jogador não recebe dano, a menos que seja atingido no pé.
AIR WALKING: Gravidade tem uma pequena influência sobre você.
BLINK: Use o botão de ação para evitar balas.
FORCE: desconhecido

FREEZE OPPONENT: Você pode virar e mirar, mas não pode andar.
HALF ENEMY DAMAGE: Suas balas causam apenas metade do dano normal.
PLAYER AMMO: Ter tudo que seu oponente tem.
RANDOM CONTROLS: Você é forçado a aprender um novo esquema de controle rapidamente.
REFLECTING SHOTS: Seus tiros saltarão fora das paredes.
REVERSE CONTROLS: ↑ muda para ↓. → para ←.
SLOW OPPONENT: Tudo parece mover lentamente.
SWAP AMMO: Nifty Multiplayer Powerups alterna entre os jogadores. Se o gold powerup estiver marcado com "1," é para jogador 1 no topo ao centro da tela, se for "2," é para jogador 2 no fundo. Se você pega um powerup direcionado a seu oponente, ele receberá automaticamente.

Passwords adicionais para 2 jogadores

ROCKETMAN: Habilita o personagem de multiplayer Dr. Von Braun
HOODDOWN: Habilita o personagem de multiplayer Felix
FINESTHOUR: Habilita o personagem de multiplayer Winston Churchill
MACOOCOO: Habilita o mapa de multiplayer Gamewerks
WOOFWOOF: Habilita o personagem secreto de multiplayer Bismark, o resultado de uma horrível experiência alemã que deu errada.

Modo secreto

Jogue Medal of Honor normalmente. Entre com "CAPTAINDYE" na Enigma machine ANTES de começar um novo jogo para ativar "Captain Dye Mode." Com o modo Capt. Dye ativado, a quantia de energia que você tem é persistente de fase para fase dentro de uma missão. Terminar o game neste modo é uma maneira alternativa para ganhar a honra secreta do game e habilitar todos os personagens secretos do modo multiplayer.

NINTENDO 64

XENA: TALISMAN OF FATE

Cheat mode

No menu principal, pressione → (2 vezes), ← (2 vezes), →, ←, → PARA habilitar Despair, ter mais poder de luta, e mais. Se você entrar com o código corretamente, você ouvirá um som. Adicionalmente, entre com um dos seguintes códigos para ativar a função correspondente:

Jogue como Bunny Despair

Habilite o "Cheat mode". Então, no menu principal, pressione C-◀, C-▲, C-▶, C-▼.

Lutar contra Gabrielle

Habilite o "Cheat mode". Então, no menu principal, pressione C-◀ (4 vezes).

Dificuldade Titan

Habilite o "Cheat mode". Então, no menu, principal, pressione C-▲, C-▼, C-▲, C-▼.

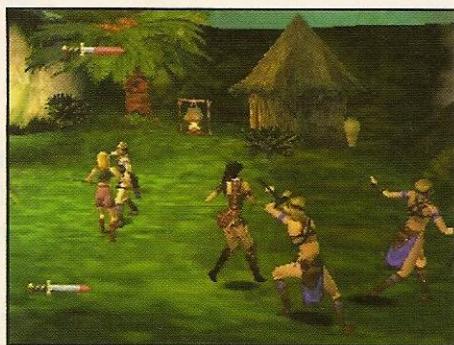
PLAYSTATION

XENA: WARRIOR PRINCESS

Shield completo e ataque

Coloque o cursor sobre "New Game" no menu principal e entre com o seguinte código: ▲, □, ▲, □ (2 vezes), ↑ (3 vezes). Um som confirmará a entrada correta do código.

Invencibilidade

Coloque o cursor sobre "New Game" no menu principal e entre com o seguinte código: ↑ (3 vezes), ○, □, ↑, →, ←. Um som confirmará a correta entrada do código.

Coloque o cursor soobre "New Game" no menu principal e entre com o seguinte código: ▲, □, ○, ▲, □, ↑ (3 vezes). Um som confirmará a correta entrada do código.

PLAYSTATION

PONG

Destravar o primeiro level

Na tela zone selection, pause o game e pressione L1, R1, L1, R1 e então volta ao game.

Habilitar segundo level

Na tela zone selection, pause o game e pressione L2, R2, L2, R2 eentão volte ao game.

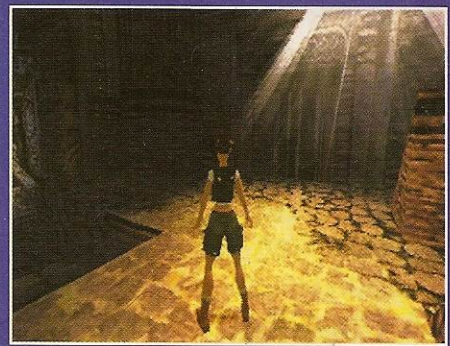
Habilita terceiro level e mais

Na tela zone selection, pause o game e segure L1 + R1 + L2 + R2 e então volte ao game. Isto também habilita os power-ups secretos e as três versões clássicas em preto e branco de Pong.

PLAYSTATION

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Pular de fase

Vire Lara exatamente para o norte, de acordo com sua bússola, e entre na tela de inventário. Coloque o cursor sobre "Load Game", pressione L1, L2, R1, R2, ↑ e saia da tela de inventário.

PLAYSTATION

THRASHER: SKATE AND DESTROY

Pontos extras

Pause o game e então segure L1 + L2 + R1 + R2 e repetidamente pressione ○ para aumentar sua contagem 5.000 pontos de uma vez.

PC

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

Passwords (Recruit)

Level	Password
02: Red Wolf	12D1S2Q22MQQ
03: Sun Devil	BJDBC3Q22WQQ
04: Eagle Watch	BZDBSMQZZ!QQ
05: Ghost Dance	CJTCCQQ2FGSQ
06: Fire Walk	K2TK65Q2F4SQ
07: Lion's Den	T2TT68QGF!WQ
08: Deep Magic	5JR5L1QGGGSQ
09: Lone Fox	52T572Q4G4SQ
10: Black Star	VJVVLJQGGWSQ
11: Wild Arrow	???
12: Mystic Tiger	VZRFTMQ2G8SQ

Passwords (Veteran)

Level	Password
02: Red Wolf	1ZL1S2RF2MQQ
03: Sun Devil	BJJBC3RF25QQ
04: Eagle Watch	BZJBSMRF28RQ
05: Ghost Dance	CZBCS5RFFMRQ
06: Fire Walk	DJBDCYRFF5RQ
07: Lion's Den	???
08: Deep Magic	LZBDS8R2F8RQ
09: Lone Fox	MJB2D1R2G2RQ
10: Black Star	2ZB2T2R2GMQQ
11: Wild Arrow	FJJFD3R2G5RQ
12: Mystic Tiger	FZJFTMR2G8RQ

DREAMCAST

VIRTUA STRIKER 2: VERSION 2000.1

Royal MVP Genki team

Selecione arcade mode e então, na tela de seleção de time, coloque o cursor sobre "Yugoslavia" e pressione Start. Coloque o cursor sobre "USA" e pressione Start. Coloque o cursor sobre "Korea" e pressione Start. Coloque o cursor sobre "Italy" e pressione Start. Coloque o cursor sobre o novo time que aparece no topo do canto da tela e então segure Start e pressione A + B + X + Y para jogar com o Royal MVP Genki team.

PLAYSTATION

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Tela de password

Entre na tela de Options, selecione "Game Status", então pressione L1 + R1.

Fogo rápido

Entre com "RAPID_FIRE" como uma password para deixar o tiro mais rápido.

Super mísseis

Entre com "BLAST_FIRE" como uma password par aumentar o dano dos projéteis.

Carros mais rápidos

Entre com "MORE_SPEED" como uma password.

Carros mais pesados

Entre com "GO_RAMMING" como uma password para aumentar o peso de seu carro e a habilidade de batida.

Ação rápida

Entre com "QUICK_PLAY" como uma password para habilitar uma característica de arcade de ação rápida.

Atrair inimigos

Entre com "UNDER_FIRE" como um password para ter três inimigos atacando simultaneamente.

Modo slow-motion

Entre com "GO_SLOW _MO" como uma password.

Sem inimigos no arcade mode

Entre com "HOME_ ALONE" como uma password.

Sem gravidade

Entre com "NO_GRAVITY" como uma password para reduzir a gravidade ao ponto em que seu carro quase flutue quando bater.

Suspensão alta

Entre com "JACK_IT_UP" como uma password.

Rodas grandes

Entre com "GO_MONSTER" como uma password.

Ver toda as seqüências finais

Entre com "LONG_MOVIE" como uma password para ver todos os finais em uma seqüência contínua.

Mesmos carros no multi-player

Entre com "MIXES_CARS" como uma password permitir que mais de uma pessoa

selecione o mesmo carro no modo multi-player.

Fases originais

Pause o game, remova o CD do game e insira o CD de Vigilante 8 original. Se fizer corretamente, a mensagem "V8 levels enabled" irá ser exibida. Insira o CD de Vigilante 8: Second Offense novamente. Então, deixe o game atual para acessar fases de Vigilante 8 original como também as novas fases.

PC

UNREAL TOURNAMENT

Cheat Codes

Nota: Os seguinte códigos devem apenas ser habilitados no modo single player. Durante o jogo, pressione (~) para exibir o console, então entre com "iamtheone" para habilitar o cheat mode. Então, entre com um dos seguinte códigos no console para ativar a função correspondente:

RESULTADO / CHEAT CODE

God mode : god
Todas as armas com munição infinita: loaded
Munição completa: allammo
Flight mode: fly
No clipping mode: ghost
Desabilitar os modos flight e no clipping: walk
Matar todos os inimigos indicados (nali, skaargwarrior, mercenary, etc.): killall [nome]
Parar o tempo: playersonly
Visão em terceira pessoa: behindview 1
Visão em primeira pessoa: behindview 0
Avançar para o mapa indicado: open [nome do mapa]
Item indicado: summon [nome do item]

Nomes dos itens

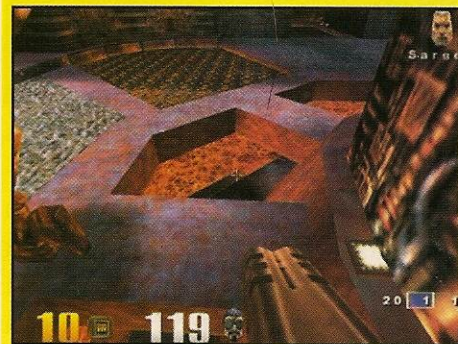
Use os seguintes nomes para o código "summon[nome do item]":

CANNON
CHAINSAW
DOUBLEENFORCER
EIGHTBALL
ENFORCER
FLAKCANNON
MINIGUN2
NALI
QUAD SHOT
PULSEGUN
SHOCKRIFLE
SKAARJWARRIOR
SNIPERRIFLE
UT_BIORIFLE
UT_EIGHTBALL
UT_FLACKCANNON
WARHEADLAUNCHER

PC

QUAKE 3: ARENA

Todas as seqüências de FMV

Comece o game com a linha de comando: quake3.exe +seta g_spVideos "\tier1\1\tier2\ 2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8".

Cheat Codes (Demo Test)

Carregue Q3DemoTest, pressione (~) para exibir o console, então digite "/spdevmap [nome do mapa]". Use um do seguintes valores para [nome do mapa]:

q3dm1
q3dm7
q3dm17
q3tourney2

O game irá carregar no modo single player com as colocações atuais das variáveis de bot, e cheat mode habilitado. Então, entre com um dos seguintes códigos par ativar a função correspondente:

RESULTADO / CHEAT CODE

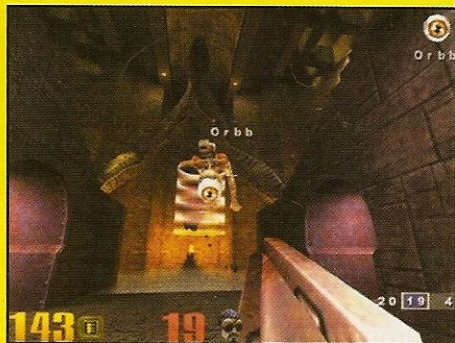
Alternar God mode/god
Alternar no clipping mode/noclip
Todas as armas e ammo **[Nota]** /give all
Item indicado/give [nome do item]

Sarge skin secreta/model sarge/krusade

Nota: A Grenade Launcher e as armas de BFG10K são habilitadas com este código, mas os gráficos estão incompletos. Irá parecer que seu personagem não está segurando nenhuma arma quando elas forem selecionadas.

Itens

Use um dos seguinte nomes para o código "/give [item name]":

ALL
AMMO
ARMOR
BATTLE SUIT
BFG10K
FLIGHT
GAUNTLET
GRAPPLING HOOK
GRENADE LAUNCHER
HASTE
HEALTH
INVISIBILITY
LIGHTNING GUN
MACHINEGUN
MEDKIT
PERSONAL TELEPORTER
PLASMA GUN
QUAD DAMAGE
RAILGUN
REGENERATION
ROCKET LAUNCHER
SHOTGUN

DREAMCAST

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

Fogo rápido

Entre com RAPID_FIRE como uma password para remover deixar o tiro mais rápido.

Super mísseis

Entre com BLAST_FIRE como uma password para aumentar o dano dos projéteis.

Carros mais rápidos

Entre com MORE_SPEED como uma password.

Carros mais pesados

Entre com GO_RAMMING como uma password para aumentar o peso de seu carro e a habilidade de batida.

Ação rápida

Entre com QUICK_PLAY como uma password para habilitar uma característica de arcade de ação rápida.

Atrair inimigos

Entre com UNDER_FIRE como um password para ter três inimigos atacando simultaneamente.

Modo slow-motion

Entre com GO_SLOW_MO como uma password.

Sem inimigos no arcade mode

Entre com HOME_ALONE como uma password.

Sem gravidade

Entre com NO_GRAVITY como uma password para reduzir a gravidade ao ponto em que seu carro quase flutue quando bater.

Suspensão alta

Entre com JACK_IT_UP como uma password.

Rodas grandes

Entre com GO_MONSTER como uma password.

Ver toda as seqüências finais

Entre com LONG_MOVIE como uma password para ver todos os finais em uma seqüência contínua.

Mesmos carros no multi-player
Entre com MIXES_CARS como uma password permitir que mais

de uma pessoa selecione o mesmo carro no modo multi-player.

PLAYSTATION

KNOCKOUT KINGS 2000

Lute como Judge Mills Lane

Entre na tela de options e veja a seqüência de vídeo "Cyber Athlete". Então, entre no modo exhibition e intencionalmente seja desqualificado. Mills Lane será habilitado como um pugilista de peso médio.

Lute como um gárgula

Entre com "GARGOYLE" como nome na tela boxer creation no modo career para habilitar um gárgula. Pressione ○ na tela pre-fight ranking para salvar o pugilista para usá-lo nos modos career e exhibition.

Lute como um alien

Entre com "ROSWELL" como um nome na tela boxer creation no modo career para habilitar um alien. Pressione ○ na tela pre-fight ranking para salvar o pugilista usá-lo nos modos career e exhibition.

Lute como Shamcko The Clown

Entere com "SHMACKO" como um nome na tela boxer creation no modo career para habilitar um palhaço. Pressione ○ na tela pre-fight ranking para salvar o pugilista usá-lo nos modos career e exhibition.

Lute como O

Entre com "O" como um nome na tela boxer creation no modo career para habilitar o músico que executou a maioria das músicas do game. Pressione ○ na tela pre-fight ranking para salvar o pugilista usá-lo nos modos career e exhibition.

Lute como Q-Tip

Entre com "Q_TIP" como um nome na tela boxer creation no modo career para habilitar Q-Tip da banda "A Tribe Called Quest". Pressione ○ na tela pre-fight ranking para salvar o pugilista usá-lo nos modos career e exhibition. Nota: "_" indica um espaço.

Lute como Tim Duncan

Entre com "TIM_DUNCAN" como um nome na tela boxer creation no modo career para habilitar Tim Duncan do San Antonio Spurs. Pressione ○ na tela pre-fight ranking para salvar o pugilista usá-lo nos modos career e exhibition. Nota: "_" indica um espaço.

Lute como Marlon Wayans

Entre com "MARLON_WAYANS" como nome na tela boxer creation no modo career para habilitar Marlon Wayans, o comediante. Pressione ○ na tela pre-fight ranking para salvar o pugilista usá-lo nos modos career e exhibition. Nota: "_" indica um espaço.

Lute como Marc Ecko

Entre com "MARC_ECKO" como nome na tela boxer creation no modo career para habilitar Marc Ecko, o fundador da linha de roupas Ecko. Pressione ○ na tela pre-fight ranking para salvar o pugilista usá-lo nos modos career e exhibition. Nota: "_" indica um espaço.

Lute como Jermiane Dupri

Entre com "JERMAINE_DUPRI" como nome na tela boxer creation no modo career para habilitar Jermiane Dupri, o músico de hip-hop. Pressione ○ na tela pre-fight ranking para salvar o pugilista usá-lo nos modos career e exhibition. Nota: "_" indica um espaço.

Box as Ed Mahone

Entre com "ED_MAHONE" como nome na tela boxer creation no modo career para habilitar Ed Mahone. Pressione ○ na tela pre-fight ranking para salvar o pugilista usá-lo nos modos career e exhibition. Nota: "_" indica um espaço.

Pugilistas em miniatura

Entre com "MINIME" como nome na tela boxer creation no modo career para miniaturizar todos os pugilistas. Entre com "RESETPASS" como um nome na tela boxer creation no modo career para voltar ao tamanho normal.

Cabeças latejantes

Entre com "THROB" como um nome na tela boxer creation no modo career para os pugilista ficarem com as cabeças latejando durante uma partida.

GAME SHARK

PLAYSTATION

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Max Reverse Joker Command
D00AB146 ????
Reverse Turbo Joker Command
D00AB190 ????
800AB190 0000
Small Medipacks infinitos
800AC43C FFFF
Large Medipacks infinitos
800AC43E FFFF
Sprint Stamina infinita
800A8D8C 0078
Flares infinitas
800AC440 FFFF
Air infinito
800AC30E 0588
Ammo para Uzi inifnita
800AC444 FFFF
Ammo para Revolver infinita
800AC446 FFFF
Ammo para Normal Shotgun infinita
800AC448 FFFF
Ammo para Wideshot Shotgun infinita
800AC44A FFFF
Ammo para Normal Grenade infinita
800AC44C FFFF
Ammo para Super Grenade infinita
800AC44E FFFF
Ammo para Flash Grenade infinita
800AC450 FFFF
Ammo para Normal Crossbow infinita
800AC452 FFFF
Ammo para Poison Crossbow infinita
800AC454 FFFF
Ammo para Explosive Crossbow infinita
800AC456 FFFF
Ter pistols [Nota 1]
300AC414 00FF
Ter Uzi [Nota 1]
300AC415 00FF
Ter Shotgun [Nota 1]
300AC416 00FF
Ter Crossbow & LaserSight [Nota 1]
300AC417 00FF
Ter Grenade Gun [Nota 1]
300AC418 00FF
Ter Revolver & LaserSight [Nota 1]
300AC419 00FF
Ter LaserSight [Nota 1]
300AC41A 0001
Lara rápida
800AA804 0001
Spider Lara [Nota 2]
800AC306 0001
Monkey Lara
D00AC33C 0004
800AC33C 0044
Level Select (Pressione L1 + L2 + R1 + R2 na tela título)
D00AB146 F0FF
800A7B6E 0200
Modificador de arma
800AC300 00??

Códigos para as fases

Angkor Wat
Energia infinita
801BB8B6 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801BB8B4 FFA0

Race For The Iris
Energia infinita
801C6012 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801C6010 FFA0
Tempo infinito
800B3418 0000

The Tomb Of Seth
Energia infinita
801C8DAE 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801C8DAC FFA0

Burial Chambers
Energia infinita
801C339E 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801C339C FFA0

Valley Of The Kings
Energia infinita
801B5776 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801B5774 FFA0

KV5
Energia infinita
801C25E2 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801C25E0 FFA0

Temple Of Karnak
Energia infinita
801D1E9E 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801D1E9C FFA0

The Great Hypostyle Hall
Energia infinita
801CF552 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801CF550 FFA0

Sacred Lake
Energia infinita
801B3AD2 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801B3AD0 FFA0

Yes
Energia infinita
801D4162 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801D4160 FFA0

Tomb Of Semerkhet
Energia infinita
801D4162 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801D4160 FFA0

Guardian Of Semerkhet
Energia infinita
801AC86A 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801AC868 FFA0

Desert Railroad
Energia infinita
801BBDF2 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)

D00AB146 7FFF
801BBDF0 FFA0

Alexandria

Energia infinita
801B94C6 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801B94C4 FFA0

Coastal Ruins

Energia infinita
801CF556 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801CF554 FFA0

Pharos,Temple Of Isis

Energia infinita
801C865A 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801C8658 FFA0

Cleopatra's Palaces

Energia infinita
801C5252 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801C5250 FFA0

Catacombs

Energia infinita
801CAA66 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801CAA64 FFA0

Temple Of Poseidon

Energia infinita
801C0A4A 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801C0A48 FFA0

The Lost Library

Energia infinita
801DDCB2 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801DDCB0 FFA0

Hall Of Demetrius

Energia infinita
801B683E 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801B683C FFA0

City Of The Dead

Energia infinita
801CBAB2 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801CBAB0 FFA0

Trenches

Energia infinita
801CFA8A 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801CFA88 FFA0

Chambers Of Tulun

Energia infinita
801D147E 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801D147C FFA0

Street Bazaar

Energia infinita
801C2B62 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801C2B60 FFA0

Citadel Gate

Energia infinita
801CFCCE 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801CFCCC FFA0

Citadel

Energia infinita
801D94BE 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801D94BC FFA0

The Sphinx Complex

Energia infinita
801C1EAE 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801C1EAC FFA0

No

Energia infinita
801D042E 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801D042C FFA0

Underneath The Sphinx

Energia infinita
801D042E 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801D042C FFA0

Menkaure's Pyramid

Energia infinita
801BDCBE 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801BDCBC FFA0

Inside Menkaure's Pyramid

Energia infinita
801D5FD6 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801D5FD4 FFA0

The Mastabas

Energia infinita
801D291A 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801D2918 FFA0

The Great Pyramid

Energia infinita
801C557E 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801C557C FFA0

Khufu's Queens Pyramids

Energia infinita
801D531A 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801D5318 FFA0

Inside The Great Pyramid

Energia infinita
801C9482 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801C9480 FFA0

Temple Of Horus

Energia infinita
801CE72A 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801CE728 FFA0

Temple Of Horus(Final Battle)

Energia infinita

801C52CE 03E8
Pulo da lua
(Pressione □)
D00AB146 7FFF
801C52CC FFA0

Dígitos para os códigos modificadores de armas
00 - Nulo
01 - Pistols
02 - Revolver
03 - Uzi
04 - Shotgun
05 - Grenade Gun
06 - Crossbow
07 - Flares

Nota 1: Habilite o código modificador de arma desejado, então salve o game e desabilite o código.

Nota 2: Este código Habilita Lara a escalar quase todas as paredes.

PLAYSTATION

GRAN TURISMO 2

Créditos máximos
801D19C8 5638
801D19CA 054C
Congelar tempo
80046EB4 0000
Começar na 2ª volta (ARCADE MODE)
D00AA4AC 0000
800AA4AC 0002
Começar na 2ª volta (SIMULATION MODE)
D00AA4BC 0000
800AA4BC 0002
Max Speed (↑+X)
D01C9C0A BFEF
800AA4EA 0040
Todas as licenças
B00A00A4 00000000
301CB159 0004
IA
B00A00A4 00000000
301CB7C1 0004
IB
B00A00A4 00000000
301CBE29 0004
IC
B00A00A4 00000000
301CC491 0004
A
B00A00A4 00000000
301CCAF9 0004
B
B00A00A4 00000000
301CD161 0004

PLAYSTATION

ROCKMAN 5

Destravar proteção
D01D7884 4042
801D7884 0042
Ativar toda habilidade de apoio = L2+R2
D0057258 0003
80057174 00FF
Desativar toda habilidade de apoio = L1+L2+R1+R2
D0057258 000F
80057174 0000
Tempo infinito
80057156 0000
ou 80057170 0000
Selecionar item - Eddy (Comando L1+ ↑) = Energy tank
D0057258 1004
8005A748 7209
(Comando L1+ →) = M tank
D0057258 2004
8005A748 7309
(Comando L1+ ↓) = Muita energia
D0057258 4004
8005A748 7409
(Comando L1+ ←)= Energia para armas grande
D0057258 8004
8005A748 7609
(comando L2 + ↑)= 1 vida
D0057258 1001
8005A748 7809
Mudar Eddy item (sem JKC)
8005A748 ??09
Quantidade de itens
72= Energy tank
73= M tank
74= Muita energia
75= Pouca energia
76= Energia para armas grandes
77= Energia para armas pequenas
78= 1 vida (up)
79= R-plate
7A= O-plate
7B= C-plate
7C= K-plate
7D= M-plate
7E= A-plate
7F= N-plate
80= 5-plate
Pulo alto (↑+X)
D0057258 1040
8005A5C0 C5C0
Modo inverso (X+L1+R1)
D0057258 004C
8005A710 40C0
D0057258 004C
8005A8D8 0201
Modo normal (X+L2+R2)
D0057258 0043
8005A710 20A0
D0057258 0043
8005A8D8 02FF

PLAYSTATION

FIFA 2000

Time da casa começa com 10 gols
D003 2514 0000
8003 2514 000A
Time da casa começa com 10 gols
D003 2518 0000
8003 2518 000A
Time da casa não pode marcar
8003 2514 0000
Time visitante não pode marcar
8003 2518 0000
Anunciador brincalhão
D0145E6C 0055
80145E62 4A00
D0145E6C 0055
80145E64 6B6F
D0145E6C 0055
80145E66 7265
D0145E6C 0055
80145E68 4320
D0145E6C 0055
80145E6A 646F
D0145E6C 0055
80145E6C 0065
D011CBD8 1000
8011CBD8 1800

PLAYSTATION

VANDAL HEARTS 2 (USA)

Destravar proteção
D00E648A 1040
800E648A 1000
Gil infinito
801CECA0 967F
801CECA2 0098
Códigos para todos os personagens
Level 99
B0140080 00000000
301DD4D4 0063
1 luta para Level Up
B0140080 00000000
301DD4D6 0063
Level up instantâneo
B0140080 00000000
301DCDBE 0063
Max HP
B0140080 00000000
801DD4E4 03E7
B0140080 00000000
801DD4E6 03E7
B0140080 00000000
801DD4EA 03E7
Max MP
B0140080 00000000
801DD4EC 03E7
B0140080 00000000
801DD4EE 03E7
B0140080 00000000
801DD4F2 03E7
Max EP
B0140080 00000000
801DD4F4 03E7
B0140080 00000000
801DD4F6 03E7
B0140080 00000000
801DD4FA 03E7
Atk R
B0140080 00000000
801DD4FC 03E7
Atk L
B0140080 00000000
801DD4FE 03E7
Agi
B0140080 00000000
801DD502 03E7
Dex
B0140080 00000000
801DD504 03E7
Luk
B0140080 00000000
801DD506 03E7
Peso
B0140080 00000000
801DD50E 0000
Move
B0140080 00000000
301DD4C3 0063
Sempre Move
B0140080 00000000
301DD4D0 0000
Todos os itens e armours
B0A40002 00000000
801D4426 6363

NINTENDO 64

NBA LIVE 2000

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.20

Modificador de placar do time da casa
811344C8 ????
Mofificador de placar do time visitante
81135090 ????
Time-Outs infinitos para time da casa
811344D0 0700
Time da casa sem Time-Outs
811344D0 0000
Time-Outs infinitos para time visitante
81135098 0700
Time visitante sem Time-Outs
81135098 0000
Shot Clock infinito
811318F2 05A0

Códigos para o modo Character Creation

Max Inside Scoring
8017B7AC 0064
Jump Shooting
8017B7AD 0064
Max 3 Pointers
8017B7AE 0064
Max Free Throws
8017B7AF 0064
Max Dunking
8017B7B0 0064
Max Stealing
8017B7B1 0064
Max Blocking
8017B7B2 0064
Max Def. Awareness
8017B7B3 0064
Max Quickness
8017B7B4 0064
Max Off. Rebounds
8017B7B5 0064
Max Def. Rebounds
8017B7B6 0064
Max Jumping
8017B7B7 0064
Max Strength
8017B7B8 0064
Max Passing
8017B7B9 0064
Max Off. Awareness
8017B7BA 0064
Max Speed
8017B7BB 0064
Max Dribbling ?
8017B7BC 0064
Max Endurance
8017B7BD 0064
Max Shooting Range
8017B7BE 0064

NINTENDO 64

GEX 3-DEEP COVER GECKO

Códigos feitos e testados no Game Shark versão 3.0

Vidas infinitas
810A54D6 0064
Energia infinita
810A54DA 0005
Ter 99 Flies
810A54DE 0063
Ter 99 Paws
810A54E2 0063
Ter 99 Coins
810A54E6 0063
Ter 99 Remotes
810A54EA 0063

NINTENDO 64

EARTHWORM JIM 3D

Códigos feitos e testados no GS 3.20

Master Bryan's Activator 1 P1
D00D4134 00??
Master Bryan's Activator 2 P1
D00D4135 00??
Master Bryan's Dual Activator P1
D10D4134 00??
Energia infinita
810C690E 0064
Vidas infinitas
810C6912 0003
Ammo infinita para Blaster
810C6916 03E7
Ammo infinita para Rocket Launcher
810C6946 03E7
Ammo infinita para Banana Peel Bomb
810C6976 03E7
Ammo infinita para Laser
810C698E 03E7
Ammo infinita para Green Slimer
810C69A6 03E7
Ammo infinita para Chickens
810C69BE 03E7
Ammo infinita para Shotgun
810C69EE 03E7
Ammo infinita para Music Gun
810C6A06 03E7
Ammo infinita para Boomerang Knives
810C6A1E 03E7
Ammo infinita para Mushrooms
810C6A36 03E7
Max Green Marbles
810E9FF2 0064
Modificador de arma equipada
810C6A8E 00??
Selecionar arma **[Nota 1]** (GS 3.0 ou superior)
D10D4134 0820
810C6A8E 0000
D10D4134 0120
810C6A8E 0002
D10D4134 0420
810C6A8E 0004
D10D4134 0220
810C6A8E 0005
D10D4134 0810
810C6A8E 0006
D10D4134 0110
810C6A8E 0007
D10D4134 0410
810C6A8E 0009
D10D4134 0210
810C6A8E 000A
D10D4134 0830
810C6A8E 000B
D10D4134 0430
810C6A8E 000C

Códigos para as fases

THE BRAIN
Modificador de passo (menor)
810C6186 ????
Modificador de passo (maior)
810C6184 ????
Todos os Gold Udders
800C61F6 0001
Max Gold Udders Modificador
(01 = Normal)
800C620C 00??

BOOGIE NIGHTS
Modificador de passo (menor)
810C618A ????
Modificador de passo (maior)
810C6188 ????
Modificador de Green Marbles
800C61E1 00??
Todos os Gold Udders
800C61F7 0007
Max Gold Udders Modificador
(?? = Normal)
800C620E 00??

COOP D-ETAT
Modificador de passo (menor)
810C618E ????
Modificador de passo (maior)
810C618C ????
Modificador de Green Marbles
800C61E2 00??
Todos os Gold Udders
800C61F8 0003
Max Gold Udders Modificador
(03 = Normal)
800C620E 00??

BARN TO BE WILD
Modificador de passo (menor)
810C6192 ????
Modificador de passo (maior)
810C6190 ????
Modificador de Green Marbles
800C61E3 00??
Todos os Gold Udders
800C61F9 0007
Max Gold Udders Modificador
(07 = Normal)
800C620F 00??

PSYCROW
100 Blue Marbles
80218AAC 0064
Bullets infinitas
80218AAE 0001
Todos os Gold Udders
800C61FA 0005
Max Gold Udders Modificador
(05 = Normal)
800C6210 00??

HAPPINESS HUB
Modificador de passo (menor)
810C619A ????
Modificador de passo (maior)
810C6198 ????
Modificador de Green Marbles
800C61E5 00??
Todos os Gold Udders
800C61FB 0007
Max Gold Udders Modificador
(?? = Normal)
800C6211 00??

LORD OF THE FRIES
Modificador de passo (menor)
810C619E ????
Modificador de passo (maior)
810C619C ????
Modificador de Green Marbles
800C61E6 00??
Todos os Gold Udders
800C61FC 0007
Max Gold Udders Modificador
(05 = Normal)
800C6212 00??

HUNGRY TONITE?
Modificador de passo (menor)
810C61A2 ????
Modificador de passo (maior)
810C61A0 ????
Modificador de Green Marbles
800C61E7 00??
Todos os Gold Udders
800C61FD 0007
Max Gold Udders Modificador
(05 = Normal)
800C6213 00??

FATTY ROSWELL
100 Blue Marbles
80219064 0064
Bullets infinitas
80219066 0001
Todos os Gold Udders
800C61FE 0007
Max Gold Udders Modificador
(05 = Normal)
800C6214 00??

FEAR HUB CODES
Modificador de passo (menor)
810C61AA ????
Modificador de passo (maior)
810C61A8 ????
Modificador de Green Marbles
800C61E9 00??
Todos os Gold Udders
800C61FF 0007
Max Gold Udders Modificador
(?? = Normal)
800C6215 00??

MANSION LOBBY
Modificador de passo (menor)
810C61AE ????
Modificador de passo (maior)
810C61AC ????
Modificador de Green Marbles
800C61EA 00??
Todos os Gold Udders
800C6200 0007
Max Gold Udders Modificador
(?? = Normal)
800C6216 00??

POULTRYGEIST
Modificador de passo (menor)
810C61B2 ????
Modificador de passo (maior)
810C61B0 ????
Modificador de Green Marbles
800C61EB 00??
Todos os Gold Udders
800C6201 0007
Max Gold Udders Modificador
(05 = Normal)
800C6217 00??

POULTRYGEIST TOO
Modificador de passo (menor)
810C61B6 ????
Modificador de passo (maior)
810C61B4 ????
Modificador de Green Marbles
800C61EC 00??
Todos os Gold Udders
800C6202 0007
Max Gold Udders Modificador
(05 = Normal)
800C6218 00??

POULTRYGEIST TOO
Modificador de passo (menor)
810C61BA ????
Modificador de passo (maior)
810C61B8 ????
Modificador de Green Marbles
800C61ED 00??
Todos os Gold Udders
800C6203 0007
Max Gold Udders Modificador
(06 = Normal)
800C6219 00??

BOOGIE NIGHTS
Modificador de passo (menor)
810C61BE ????
Modificador de passo (maior)
810C61BC ????
Modificador de Green Marbles
800C61EE 00??
Todos os Gold Udders
800C620C 0007
Max Gold Udders Modificador
(?? = Normal)
800C621A 00??

MONKEY FOR A HEAD
100 Blue Marbles
8020E6EC 0064
Bullets infinitas
8020E6EE 0001
Todos os Gold Udders
800C6205 0007
Max Gold Udders Modificador

(05 = Normal)
800C621B 00??

FANTASY HUB

Modificador de passo (menor)
810C61C6 ????
Modificador de passo (maior)
810C61C4 ????
Modificador de Green Marbles
800C61F0 00??
Todos os Gold Udders
800C61FB 0007
Max Gold Udders Modificador
(?? = Normal)
800C621C 00??

VIOLENT DEATH VALLEY

Modificador de passo (menor)
810C61CA ????
Modificador de passo (maior)
810C61C8 ????
Modificador de Green Marbles
800C61F1 00??
Todos os Gold Udders
800C6206 0007
Max Gold Udders Modificador
(06 = Normal)
800C621D 00??

GOOD, BAD, ELDERY

Modificador de passo (menor)
810C61CE ????
Modificador de passo (maior)
810C61CC ????
Modificador de Green Marbles
800C61F2 00??
Todos os Gold Udders
800C6208 0007
Max Gold Udders Modificador
(06 = Normal)
800C621E 00??

BOB AND NO. 4 CODES

100 Blue Marbles
80216D8C 0064
Bullets infinitas
80216D8E 0001
Todos os Gold Udders
800C6209 0007
Max Gold Udders Modificador
(05 = Normal)
800C621F 00??

CHEFE FINAL

Todos os Gold Udders
800C620A 0007
Max Gold Udders Modificador
(?? = Normal)
800C6220 00??

STATS PRINCIPAIS

Slot 1
800C625A 0001
Slot 2
800C625B 0001
Slot 3
800C625C 0001
Slot 4
800C625D 0001
Slot 5
800C625E 0001
Slot 6
800C625F 0001
Slot 7
800C6260 0001
Slot 8
800C6261 0001
Slot 9
800C6262 0001
Slot 10
800C6263 0001
Slot 11
800C6264 0001
Slot 12
800C6265 0001
Slot 13
800C6266 0001
Slot 14
800C6267 0001
Slot 15
800C6268 0001
Slot 16
800C6269 0001
Slot 17
800C626A 0001
Slot 18
800C626B 0001
Slot 19
800C626C 0001
Slot 20
800C626D 0001
Slot 21
800C626E 0001
Slot 22
800C626F 0001
Slot 23
800C6270 0001
Slot 24
800C6271 0001
Slot 25
800C6272 0001
Slot 26
800C6273 0001
Slot 27
800C6274 0001
Slot 28
800C6275 0001
Slot 29
800C6276 0001
Slot 30
800C6277 0001
Slot 31
800C6278 0001
Slot 32
800C6279 0001
Slot 33
800C627A 0001
Slot 34
800C627B 0001
Slot 35
800C627C 0001
Slot 36
800C627D 0001
Slot 37
800C627E 0001
Slot 38
800C627F 0001
Slot 39
800C6280 0001
Slot 40
800C6281 0001
Slot 41
800C6282 0001
Slot 42
800C6283 0001
Slot 43
800C6284 0001
Slot 44
800C6285 0001
Slot 45
800C6286 0001
Slot 46
800C6287 0001
Slot 47
800C6288 0001
Slot 48
800C6289 0001
Slot 49
800C628A 0001
Slot 50
800C628B 0001
Slot 51
800C628C 0001
Slot 52
800C628D 0001
Slot 53
800C628E 0001
Slot 54
800C628F 0001
Slot 55
800C6290 0001
Slot 56
800C6291 0001
Slot 57
800C6292 0001
Slot 58
800C6293 0001
Slot 59
800C6294 0001
Slot 60
800C6295 0001
Slot 61
800C6296 0001
Slot 62
800C6297 0001
Slot 63
800C6298 0001
Slot 64
800C6299 0001
Slot 65
800C629A 0001
Slot 66
800C629B 0001
Slot 67
800C629C 0001
Slot 68
800C629D 0001
Slot 69
800C629E 0001
Slot 70
800C629F 0001
Slot 71
800C62A0 0001
Slot 72
800C62A1 0001
Slot 73
800C62A2 0001
Slot 74
800C62A3 0001
Slot 75
800C62A4 0001
Slot 76
800C62A5 0001
Slot 77
800C62A6 0001
Slot 78
800C62A7 0001
Slot 79
800C62A8 0001
Slot 80
800C62A9 0001

Ter todos os Gold Udders
(GS 3.0 ou superior)
50002802 0000
810C625A 0101

Dígitos para o código modificador de arma

0000 - Blaster
0002 - Rocket Launcher
0004 - Banana Peel Bombs
0005 - Laser
0006 - Green Slimer
0007 - Chickens
0009 - Shotgun
000A - Music Gun
000B - Boomerang Knife
000C - Mushrooms

Nota 1: para este código, pressione os seguintes botões para a arma apropriada. L + ↑ - Blaster, L + → - Rocket Launcher, L + ↓ - Banana Peel Bombs, L + ← - Laser, R + ↑ - Green Slimer, R + → - Chickens, R + ↓ - Shotgun, R + ← - Music Gun, L + R + ↑ - Boomerang Knife, L + R + ↓ - Mushrooms.

GRAN TURISMO 2

O MELHOR GAME DE CORRIDA DESTE MILÊNIO

Mais de 600 carros e 40 pistas!

Poucos games são lançados para o Playstation que você pode honestamente recomendar a seus amigos que comprem o console apenas para jogá-los, Gran Turismo é um deles.

Com uma escolha de mais de 400 veículos que variam de carros padrão às poderosas máquinas de corrida que todos sonham em possuir, este game redefiniu completamente o gênero. A adição de carros usados para comprar como também os novos modelos no showroom sedimentou este game como o top de uma enorme lista de jogos de corrida.

Outra inovação foi o conceito de ter que fazer várias testes de direção antes que lhe fosse permitido correr em pistas específicas, o que era um verdadeiro tormento (especialmente para obter a licença International A-Class).

O game realmente arrasou, com gráficos brilhantes, mais de 400 carros para escolher, grandes efeitos e trilha sonora. Este é facilmente o melhor game de corrida lançado para qualquer sistema. É também um dos jogos mais bem feitos de todos os tempos.

Os gamemaníacos ficaram felizes com o anúncio de Gran Turismo 2, com alguns carros novos e pistas, mas é muito mais.

Gran Turismo 2

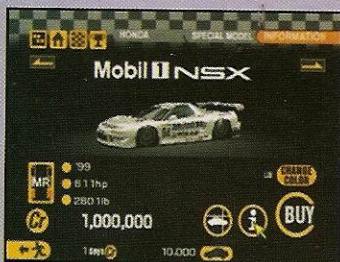
Construído na mesma fórmula que fez um enorme sucesso com o original, Gran Turismo 2 foi desenvolvido e produzido pelos criadores de Gran Turismo, Polyphony Digital (uma companhia satélite da Sony Computer Entertainment Inc.).

Oferecendo muito realismo, gráficos e jogabilidade surpreendente, Gran Turismo 2 permite aos jogadores escolher entre 400 diferentes modelos de carros de fabricantes mundiais que incluem europeus e americanos.

Os pilotos virtuais podem escolher mais de 40 pistas, para levar seus veículos e habilidades ao extremo.

Dois CDs

O CD 1 traz todos os modos de corrida extras, incluindo Arcade, que permite correr com carros de três classes separadas; Time Trial, uma corrida contra o tempo; e Rally, uma pista bônus com tela dividida, modo two-player.

O CD2 possui o modo Simulation. Este modo permite aos jogadores comprar carros, adquirir várias licenças, correr em múltiplos circuitos por cash, etc. Este modo também tem todas as opções (e mais algumas) que estavam na primeira simulação, oferecendo mapas de cidade com concessionárias, lojas, etc.

Características

· Além dos carros japoneses, GRAN TURISMO 2 tem modelos de carros americanos e europeus
· Mais de 40 novos cursos, incluindo o célebre Laguna Secca, autorizada a GRAN TURISMO 2
· Novas competições de Rally e Drag Race
· 60 licenças teste que devem ser passadas antes que os jogadores se tornem elegíveis para competir em

AÍ VAI UMA LISTA DE ALGUNS CARROS E SEUS FABRICANTES

ACURA
Integra SiR-G '98
Integra Type R '98 spec
Integra SiR-G '95
NSX '90
NSX Type R '92
NSX Type S Zero '97
NSX Type S '97
NSX '97

ALFA ROMEO
145 2.0 Cloverleaf '98
159 2.0 TS 16V '98
156 2.5 V6 24V '98
166 2.0 TS '98
166 2.5 V6 24V '98
166 3.0 V6 24V '98
GTV 2.0 TS 16V '98
GTV 3.0 V6 24V '98
Spider 2.0 TS '98

ASTON MARTIN
DB6
DB7 Coupe
DB7 Volante
V8 Advantage

AUDI
A3 1.8T Sport
A4 Avant 2.8 Quattro
S3
S4 Limousine
TT

BMW
323ci Coupe (E46)
323i Coupe (E36)
323ti Compact (E36)
328ci Coupe (E46)
328i Sedan (E46)
528i Sedan
740I Sedan
840Ci Sports

CHEVROLET
Camaro Z28
Camaro Z28 '69
Camaro Z28 30th Anniversary
Camaro Z28 Coupe '98
Corvette '67
Corvette Coupe '96
Corvette Grand Sport
Corvette 427 '69

CHRYSLER
Phaeton

CITROEN
Saxo 1.6I VTS
Xantia 3.0I V6 Exclusive
Xsara 1.8I 16V Exclusive

DAIHATSU
Mira TR (4WD) '98
Mira TR-XX '90
Mira TX (2WD) '97
Mira TX (4WD) '97
Move SR-XX (4WD)
Move CX '95
Move SR-XX (2WD) '97
Move SR-XX (4WD) '97
Move Aero Down Custom '98
Opti Aero Down Beex '98
Opti Club Sports (2WD) '97
Opti Club Sports (4WD) '97
Storia CX (2WD) '98
Storia CX (4WD) '98
Storia X4 '98
Terioskid Aerodown '98

DODGE
Avenger ES
Challenger
Charger '71
Intrepid ES
Neon R/T
Stratus ES
Viper GTS
Viper GTS-R
Viper RT/10

FIAT
500 Sporting
600
Barchetta
Coupe 2.0 20V Turbo
Punto GT

FORD
Cougar 2.5I 24V '97
Escort 1.8 Gti
Focus Ghia 2.0 '98
Focus Zetec 1.8 '98
Ka
Contour Ghia X
Mustang GT '98
Mustang SVT Cobra '98
Mustang GT '99
Mustang SVT Cobra '99
Puma 1.7I DOHC
Taurus SHO '99

HONDA
Accord SiR-T '98
Accord Type R
Accord Wagon SiR '98
Accord SiR '96
Accord Touring Wagon SiR '96
Accord SiR-T '97
Accord Wagon 2300VTL 4WD '97
Beat '91
Beat version F '92
Beat version Z '94
Civic (EG) Ferio SiR '93
Civic (EG) SiR II '93
Civic (EK) Ferio Si '98
Civic (EK) SiR '98
Civic (EK) Ferio Si II '96
Civic (EK) Type R '97
CRX Del Sol SiR '92
CRX Del Sol VXi '92
CRX Del Sol SiR '95
CRX Del Sol VGi '95
CRX SiR '89
Life T Type '98
Life T Type '97
Logo TS '98
Prelude SiR '98
Prelude SiR S spec '98
Prelude SiR '96
Prelude Type-S '96
Prelude Si '91
Prelude Si VTEC '91
S2000 '99
Z Turbo '98

JAGUAR
XJ Sport 3.2
XJ220
XJR Vehicle
XK180
XK8 Coupe
XKR

LANCIA
Delta HF Integrale
Delta HF Integrale Evoluzione
Y 1.2 16V

LISTER
Storm V12

LOTUS
Elan S2 '64
Elan S4 Sprint '71
Elan S2 '90
Elise 111S
Elise 190
Elise
Esprit Sport 350
Esprit V8 GT
Esprit V8 SE

MAZDA
AZ-1 '91
Demio GL '97
Demio GL-X '97
Demio GL-X Special '98
Demio LX G Package '97
Enfini RX-7 Type R (FD) '91
Enfini RX-7 Touring X (FD) '96
Enfini RX-7Type RB (FD) '96
Enfini RX-7 Type RZ (FD) '96
Eunos Cosmo 13B Type-S CCS '94
Eunos Cosmo 20B Type-E CCS '94
Familia GT-X (BG) '92
Familia GT-R (BG) '92
Familia S-Wagon Sport 20 '99
Miata Normal '89
Miata V-Special '90
Miata S-Special '92
Miata Normal '93
Miata S-Special '93
Miata V-Special '93
Lantis Coupe 2000 Type-R '93
Roadster 1.6 S Package '98
Roadster 1.8 RS '98
Roadster 1.8 VS '98
RX-7 RS-R '97
RX-7 Type RB '97
RX-7 Type RS '97
RX-7 Type RZ '97
RX-7 Type R '98
RX-7 Type RB '98
RX-7 Type RS '98
Savanna RX-7 Cabriolet (FC) '90
Savanna RX-7 Enfini III (FC) '90
Savanna RX-7 GT-X (FC) '90
Savanna RX-7 GT-Turbo (SA22C) '83

MERCEDES-BENZ
A160 Avantgarde
AMG C43
AMG C55
AMG E55
CLK 200 Sports
CLK 320 Sports
SLK Kompressor

MERCURY
Cougar '99

MG
MGF 1.8I VVC

MINI
Mini 1.3
Mini Cooper 1.3i

MITSUBISHI
Eclipse GT '97
FTO GP Version R '97
FTO GPX '97
FTO GR '97
FTO GPX '94
FTO GR '94
Galant Super VR-4 '98
Galant VR-G '98
Galant VR-4 '96
Galant VR-G Touring '96
GTO SR '98
GTO Twin Turbo '98
GTO Twin Turbo '92
GTO '92
GTO MR '95
GTO SR '95
GTO Twin Turbo '95
GTO SR '97
GTO Twin Turbo '97
Lancer Evolution III GSR '95
Lancer Evolution IV GSR '96
Lancer Evolution V GSR '98
Lancer Evolution V RS '98
FTO GP Version R '97
Lancer Evolution VI GSR '99
Lancer Evolution VI RS '99
Minika Pj '98
Minika Dangan ZZ '90
Mirage Cyborg R '92
Mirage Asti RX '96
Mirage Asti RZ '97
Mirage Cyborg-ZR '97
Mirage Asti RX-R '98
Pajero Mini Sport '98
Pajero Mini VR-II '97
Regnum ST '97
Regnum VR-4 Type-S '97
Regum ST '98
Regurm Super VR4 '98
Regnum VR-4 Type-S '98

NISSAN
240Z HS30 (240ZG) '71
300ZX Version R 2by2 '98
300ZX Version R 2by2 Twin Turbo '98
300ZX Version S 2seater '98
300ZX Version S 2seater Twin Turbo '98
300ZX Version S 2by2 '94
300ZX Version R 2by2 Twin Turbo '94
300ZX Version S 2seater '94
300ZX Version S 2seater Twin Turbo '94
Cube X '98
March G# 97
March Super Turbo '89
Primera 2.0Te '90
Primera 2.0Te '95
Primera 2.0Te-V '98
Primera 2.0G-V '98
Pulsar Gti-R '91
Pulsar VZ-R '97
Pulsar VZ-R N1 '97
R390 GT1 '98
Silvia K's (S13/1800cc) '88
Silvia Q's (S13/1800cc) '88
Silvia K's (S13/2000cc) '91
Silvia Q's (S13/2000cc) '91
Silvia K's (S14) '95
Silvia Q's (S14) '95
Silvia K's (S14) '96
Silvia Q's (S14) '96
Silvia K's Aero SE Sports Package (S14) '98
Silvia Spec R (S15) '99
Silvia Spec R Aero (S15) '99
Silvia Spec S (S15) '99
Silvia Spec S Aero (S15) '99
Silhouette
Skyline GT-R Nismo (R32) '90
Skyline GT-R Vspec II (R32) '94
Skyline GT-R (R32) '89
Skyline GT-R (R32) '91
Skyline GTS-t Type M (R32) '91
Skyline GTS25 Type S (R32) '91
Skyline GTS4 (R32) '91
Skyline GT-R Vspec (R32) '93
Skyline GT-R (R33) '97
Skyline (4door) GT-R Autotech Version 40th Anniversary (R33) '97
Skyline GT-R Vspec (R33) '97
Skyline GT-R (R33) '95
Skyline GT-R Vspec (R33) '95
Skyline GTS25t Type M (R33) '96
Skyline 25GT Turbo (R34) '98
Skyline GT-R (R34) '99
Skyline GT-R Vspec (R34) '99
Skyline RS-X Turbo Intercooler (DR3) '84
Skyline GTS-R (R31) '87
Stager Autech Version 260RS '97
Stager RS Four V '97
Stager Autech Version 260RS '98
Stager 25t RS Four V '98
Sunny VZ-R '98

OPEL
Astra SRI 2.0i 16V
Corsa Sport 1.6i 16V
Tigra 1.6I
Vectra 2.0 16V

toda a competição
· Cada carro possui físicas individuais e propriedades de controle.
· Manutenção completa e upgrade disponíveis.
· Replay Theatre que permite assistir replays novamente e novamente, habilitando os jogadores a reverem suas gloriosas vitórias ou humilhantes derrotas e salvar as seqüências em um Memory Card
· Trilha sonora respeitável apresentando músicas de artistas de topo
· Compatibilidade completa com o Controle analógico (DUAL SHOCK), oferecendo manipulação precisa que do controle analógico somada com a vibração da freqüência dual para uma maior sensação de realismo.

Modo Gran Turismo

Devido ao enorme número de fabricantes apresentados no game, a Polyphony aumentou esta área do game.

Como no game original, quando você entra na área principal de GT você vê todas as garagens de fabricantes em uma tela, e você tem que escolher a área da cidade que você quer selecionar seu carro. Há também quatro áreas secretas que estão inicialmente fechadas, mas serão abertas conforme você avança no game.

O mapa da cidade

A primeira dessas zonas é chamada NORTH CITY e é onde muitos dos fabricantes europeus instalaram suas garagens.

Os fabricantes nesta área são:

ASTON MARTIN, AUDI, BMW, JAGUAR, LISTER, LOTUS, MERCEDES BENZ, ROVER, RUF, TVR, VAUXHALL OPEL, VOLKSWAGEN

A segunda zona é chamada SOUTH CITY e é onde muitos dos fabricantes americanos têm suas garagens.

Os fabricantes nesta área são:

CHEVROLET, CHRYSLER, DODGE, FORD, MERCURY, PLYMOUTH, SHELBY, VECTOR, VENTURI

A terceira zona é chamada EAST CITY e é onde os fabricantes asiáticos têm suas garagens localizadas.

Os fabricantes nesta área são:

DAIHATSU, HONDA, MAZDA, MISUBISHI, NISSAN, SUBARU, SUZUKI, TOYOTA, TOMMY KAIRA

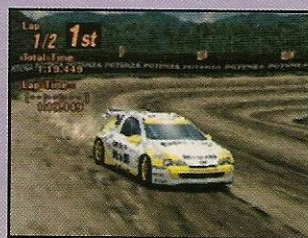
Finalmente a quarta zona é chamada WEST CITY e é onde mais fabricantes europeus têm suas garagens.

Os fabricantes nesta área são:

ALPHA ROMEO, CITROEN, FIAT, FORD EUROPE, LANCIA, PEUGEOT, RENAULT

Gráficos e som

Se você estava esperando por cursos e carros com completo hi-res ficará desapontado. Ao invés de ir pela "mega textura" que podia acabar sacrificando os frame rates, o game instituiu a bela arte de somar uma tonelada de efeitos sutis que serão apreciados com o tempo. Os carros parecem um pouco mais bonitos, mas o mais importante é que eles foram redefinidos. Os fundos são agora mais variados e oferecem aos jogadores muito mais para se ver. As físicas dos carros atuais também parecem mais definidas que antes.

Os efeitos sonoros são parecidos com o do primeiro título e oferecem um pouco mais no departamento engine de som. Cada carro que o game apresenta tem seu som distinto. O rugir dos motores e o visual atual são maravilhosos.

Gran Turismo 2 é uma poderosa seqüência do primeiro título. Está acima do original em todas as categorias, com mais pistas, mais carros, mais seleções. Resumindo, o melhor game deste milênio.

PEUGEOT

106 1.6 Rallye
106 1.6 S16
206 Gti
206 Rally Car
206 Gti-6 2.0 (S16)
306 Rally Car
406 3.0 V6 Coupe

PLYMOUTH

Barracuda '70
GTX
Pronto Spyder
Road Runner
Road Runner Superbird

RENAULT

Clio II 16v
Clio Sport V6 24v
Espace F1
Laguna V6
Megane 2.0 16v Coupe

RUF

BTR
BTR2
BTR4
CTR
CTR2
Turbo R

SHELBY

Cobra 427 '67
Cobra Coupe
GT350
GT500

SUBARU

Alccione SVX S4 '95
Alccione SVX Version L '95
Forrester S/tb '97
Impreza 22B STi Version '98
Impreza Sedan WRX '94
Impreza Wagon WRX '94
Impreza Sedan WRX STi Version II '95
Impreza Wagon WRX STi Version II '95
Impreza Sedan WRX '96
Impreza Sedan WRX STi Version III '96
Impreza Wagon WRX '96
Impreza Wagon WRX STi Version III '96
Impreza WRX Type R Version IV '96
Impreza WRX '97
Impreza WRX Type R SRi Version IV '97
Impreza WRX STi Version IV Wagon '97
Impreza WRX Wagon '97
Impreza WRX '98
Impreza WRX STi Version V '98
Impreza WRX STi Type R Version V '98
Impreza WRX STi Wagon '98
Impreza WRX Wagon '98
Legacy Touring Sports RS '93
Legacy Touring Wagon GT '93
Legacy Touring Sedan RS '96
Legacy Touring Wagon GT-B '96
Legacy Touring Wagon GT-B Limited '97
Legacy B4 RSK '98
Legacy Touring Wagon GT-B '98
Preo RM '98
Preo RS '98
Rex Supercharger VX '90
Vivio RX-R '97
Vivio RX-RA '97

SUZUKI

Artworks RS-Z '98
Artworks RS/Z '97
Artworks Sports Limited '97
Artworks RS/X '90
Cappuccino '95
Kei S '98
Servo Mode SR-Four '90
Wagon R RR '98
Wagon R Aero RS '97
Wagon R Corm FT '97
Wagon R Turbo RT/S '97

TOMMY KARA

ZZ-S Coupe

TOYOTA

Altezza AS200 '98
Altezza RS200 '98
Aristo S300 '97
Aristo V300 '97
Aristo 3.0V '91
Gardena GT-T '97
Celica SS-III '97
Celica GT-FOUR (ST165) '88
Celica GT-FOUR (ST185) '91
Celica GT-FOUR RC (ST185) '91
Celica GT-R (ST185) '91
Celica GT-FOUR (ST205) '95
Celica SS-II (ST205) '95
Chaser Tourer S '96
Chaser Tourer V '96
Corolla Levin BZG (A111) '96
Corolla Levin BZR (A111) '98
Corolla Levin GT-APEX (AE86) '85
Corolla Levin Rally Car '98
Corona 200GT '96
Mark II Tourer S '92
Mark II Tourer V '92
MR Spyder '96
MR2 1600G-Limited Super Charger (AW11) '86
MR2 G-Limited '96
MR2 GT-S '96
MR2 G-Limited '96
MR2 GT-S '98
Prius '97
Soarer 2.5 GT-T VVT-I '96
Soarer 2.5 GT-T '95
Sprinter BZG '96
Sprinter BZR (A111) '98
Sprinter GT-Apex (AE86) '85
Starlet Glanza V '96
Starlet Glanza V '98
Starlet 3 door Turbo S (EP71) '87
Starlet 3 door (KP61) '82
Supra RZ '97
Supra SZ-R '97
Supra RZ '95
Supra SZ-R '95
Supra RZ '96
Supra SZ-R '96
Supra TwinTurbo-R (JZA70) '91
Supra GT Turbo Limited (MA70) '89
Witz F '99

TVR

Cerbera 4.2
Cerbera 4.5
Cerbera Speed 6
Chimera 4.2
Chimera 4.5
Chimera 5.0
Griffith 500
Griffith Blackpool B340
Speed 12
Tuscan Speed 6

VECTOR

M12
Weigert Vector W8

VENTURI

Atlantique 300
Atlantique 400GT

VOLKSWAGEN

Golf IV 2.3 V5
Golf IV GTi
Golf IV GTi 1.8T
Golf IV TDi
Lupo 1.4
New Beetle 1.9
New Beetle 2.0
Polo 1.4 16V
Polo G40

THRASHER
SKATE AND DESTROY

ELE VEIO PARA DESBANCAR TONY HAWK

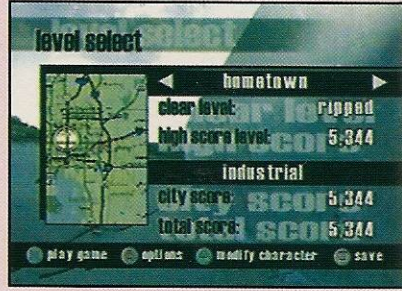
Com poucos games no gênero para PlayStation, como Street Sk8er da EA e Tony Hawk Pro Skater, da Activision, a Rockstar lança Thrasher, que é tudo o que a softhouse prometeu e muito mais. Mais controlável e tecnicamente mais avançado que Tony Hawk, é também mais difícil. Contudo é mais realístico e preciso em refletir o que os skatistas podem fazer e o que não podem.

Skate or Die

Jogabilidade

Thrasher é o primeiro simulador de skate. O game oferece várias áreas diferentes para patinar e proporciona aos jogadores seis mini-games de two-player.

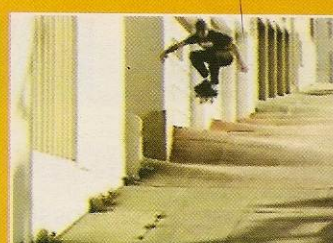
Entrando no modo de single-player Skate você começa sua carreira. Após vencer cada fase, o jogador vai recebendo movimentos extras. A idéia é se familiarizar com a área e quando estiver pronto, começar uma corrida. Durante dois minutos você executa tantos movimentos quanto possível, cada um dando uma certa quantidade de pontos.

Terminando uma fase com a quantia certa de pontos, você ganha um patrocinador. Esses patrocinadores reais, Adidas, Converse, etc., mudam seu visual. Os jogadores podem mudar de camiseta, calçado, bermuda, boné, e skate conforme a performance e passagem por novas cidades. Quando você termina o game, entra para a cobertura da revista Thrasher.

O modo Skate também proporciona muitos ambientes. Após vencer de três a cinco áreas em uma cidade, você passa para uma nova área. Você começa em Hometown, então vai para Nova Iorque, joga em vários locais, viaja para LA (Venice Beach, LA River, The Courhouse), San Francisco (China Banks, The Hills, etc.) e então para Reino Unido (South Bank) e Alemanha (Der Kolosseum). Em cada lugar, há um tempo diferente e um total de pontos crescente.

Todas as manobras que você vê em Tony Hawk estão aqui, mas elas não vêm até você. Se em Tony Hawk você podia simplesmente saltar sem saber nada e ainda se saí a vencedor, em Thrasher você não irá longe se não praticar. Tecnicamente, isto é onde Thrasher supera Tony Hawk. Requer mais prática, mas também simula mais realisticamente o esporte, sem deixar de ser divertido.

E Thrasher é realmente bem difícil. Leva horas para aprender as manobras e pegar as físicas. Os movimentos básicos vêm naturalmente, mas o resto é mais difícil para executar. Em muitos locais é requerido não só imaginação, mas também uma imensa prática.

Controle

Cada botão é designado para um tipo de

movimento, como grinds, spins, e flip tricks. Pressione ▲ para um kick flip, O para pegar seu skate, O e uma direção no Dpad para um grab mais um 180, 360, ou 540. Os L e R entram no jogo também, adicionando novos efeitos às velhas manobras. Após cada fase que você bate, uma nova manobra aparece em seu repertório.

Os movimentos mais complicados requerem uma quantia enorme de torções para conseguir a manobra pedida, sem mencionar algumas horas de prática. Aprender os links é crucial e para vencer seus amigos no two-player.

O controle do game leva grande vantagem sobre os de Tony Hawk, porque você pode controlar a velocidade. Reduzir a velocidade é crucial para grind links e usando as áreas em seu benefício. A velocidade atinge um máximo de aproximadamente 10 milhas por hora.

O modo Multiplayer também é generoso. Pegue seu personagem e escolha uma das várias competições! Nickel Bag o habilita a executar cinco manobras na tentativa de ganhar a maior quantia de pontos. Horse é como um game de basketball, você executa uma manobra e assim faz o seu oponente. O primeiro que formar a palavra horse perde. Top Dog é parecido com Nickel Bag. Sick Fix é um dos melhores. Quem executar o wipeout maior, ganha. Há ainda o Long Grind e o Big Wallride, onde vence quem executar o wallride maior. Todos são divertidos, embora nenhum em tela dividida.

O último aspecto do game merece ser mencionado é sistema de física. Os jogadores precisam de muito equilíbrio e habilidade para completar movimentos medium a super-big. Em alguns casos, as manobras aéreas são executadas locais estreitos, e em outros casos eles simplesmente requerem cronometragem perfeita. Você cai muito também. Os personagens parecem bonecos caindo, recebendo cada golpe e reagindo perfeitamente. O problema é que as quedas levam um bom tempo e não apenas parece doer fisicamente, mas também atrapalham seu tempo.

Gráficos

Visualmente, Thrasher é um game de visual simples. Os personagens são planos com design cômico. Nenhum deles é skatistas da vida real, embora cada um tenha uma especialidade. Mas o minimalismo do game engana. Enquanto os ambientes parecem simplistas, eles são assim para habilitar as físicas ao máximo. Algumas fases são bem projetadas, especialmente as áreas Venice Beach e Brooklyn Banks. Elas estão até a boca de possibilidades para manobras e sensações. O problema é a largura das rampas serem tão estreitas.

O game não é perfeito graficamente, entretanto, esta é sua área mais fraca. Há estouro de polígonos em todas as fases, mas não chega a afetar a jogabilidade.

Som

A escolha inteligente da velha escola de rap e hip-hop é para ser aplaudida. Enquanto Tony Hawk foi pelo lado do hard-core, surf e punk rock, Thrasher possui melodias da primorosa cultura pop dos rappers, como Run DMC, Public Enemy, GrandMaster Flash, Sugarhill Gang, Tribe Called Quest, e mais. Veja a seguir:

SUGAR HILL GANG – Rappers' Delight
GRANDMASTER FLASH – White Lines (Don't Do It)
AFRIKA BAMBAATAA – Planet Rock
RUN DMC – King Of Rock
STETSASONIC – Talkin' All That Jazz
ULTRAMAGNETIC MC's – Kool Keith Housin' Things
ERIC B & RAKIM – I Know You Got Soul
EPMD – I'm Housin'
PUBLIC ENEMY – Rebel Without A Pause
A TRIBE CALLED QUEST- Award Tour
GANG STARR – Just To Get A Rep .

Para finalizar, o que vale mesmo o pena em Thrasher é o controle. A variedade de controle que você tem em cada simples movimento, sobre sua velocidade e sobre o tempo é tecnicamente superior. A curva de aprendizagem longa está no jogo porque ele exige prática e habilidade.

NBA LIVE 2000

O MELHOR NBA LIVE DE TODOS

Se você não possui todos os títulos de NBA Live, sem problemas. Após seis tentativas, a EA Sports finalmente lança o que é possivelmente o melhor game de basquete para o PlayStation. Toneladas de modos de jogo, cargas de características novas, jogabilidade melhorada, música agradável e... Michael Jordan!

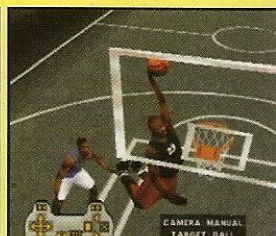
Modos de jogo

Para os iniciantes, a EA incluiu todos os sinos e apitos necessários para um game de basquete. NBA Live 2000 também é completamente apoiado pela NBA, com listas atualizadas, logos, etc. Foram acrescentados modos de multiplayer, permitindo aos jogadores escolher entre Exhibition, Season, Playoffs e Practice. E além disso, a EA Sports incluiu alguns modos de jogo novos, que deverão agradar qualquer fã de Live. São eles:

NBA Legends: este modo habilita os jogadores a controlar times do passado. Wilt Chamberlain, Elgin Baylor, Julius Irving, até mesmo Michael Jordan: todos estes e mais estarão sob seu controle.

Michael Jordan In 1-On-1: de todos os modos de jogo em NBA Live 2000, o modo "1-On-1" é preferido. Imagine poder jogar com o Sir Air, em um game de 1-on-1, contra Kobe Bryant ou Allen Iverson.

3 Point Shootout: para os que gostam de uma disputa, a EA Spo também providenciou um 3-Point Shootout co petition.

Além dos modos de jogo, a EA Sports ma têm os modos "Create a Player" e "Modify Play também para você criar e personalizar seu jo dor.

Gráficos melhorados

Este é o melhor visual de todos os NBA ves. Na quadra os jogadores se movem com f dez, quase idêntico a suas contrapartes na v real. Em NBA Live anteriores, os jogadores er corpulentos e se moviam como se estivessem minhando no gelo. Em Live 2000, isso tudo melhorado.

Como é a jogabilidade?

Novamente, se você se lembra dos gam NBA Live anteriores, os jogadores tinham uma te dência a deslizar de todos os lados. Mas de vez o game está mais preciso e os controles r pondem melhor. As jogadas ofensivas, como sp e crossovers funcionam muito melhor. Os pass ainda não são totalmente seguros, mas não co nos Live anteriores.

NBA Live 2000, com um visual melhorad as novas opções de jogo, é um dos mais for games de basquete a aparecer no PlayStatio Além de tudo, tem Michael Jordan.

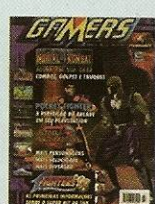
NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 09
Cada R$ 3,80

Cód.: RG 22
Cada R$ 2,90

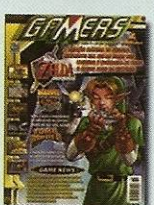
Cód.: RG 29
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 30
Cada R$ 2,90

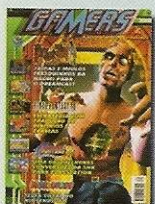
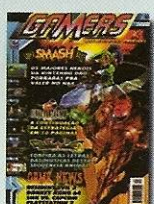
Cód.: RG 31
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 32
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 33
Cada R$ 2,90

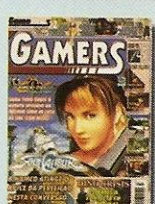
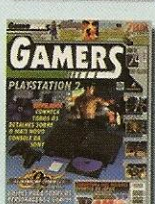
Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 41
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 42
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 43
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 44
Cada R$ 2,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 09 - Cada R$ 3,80 ( )	Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 29 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: RG 41 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: RG 42 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )	Cód.: RG 43 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )	Cód.: RG 44 - Cada R$ 2,90 ( )

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: ________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (0**11) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS

PREPARASSE, ELE ESTÁ DE VOLTA !!!

Ano passado a Konami lançou Castlevania para o Nintendo 64, um action-adventure onde os jogadores incursionavam por ambientes 3D, exploravam e matavam algumas monstruosidades dos além. Castlevania 64 apresentou sua parte de puzzles simplistas, somada à chance de os jogadores poderem jogar com dois personagens diferentes, Reinhardt Schneider e Carrie Fernandez. Os gráficos eram às vezes bonitos, mas nunca excelentes. Enquanto o game de certa forma ainda chegou a agradar, não fez jus ao nome Castlevania, principalmente depois da versão do Playstation, Castlevania: Symphony of the Night.

Agora a Konami traz Castlevania: Legacy of Darkness, uma seqüência da série original do N64, apresentando alguns dos mesmos personagens, armas e até mesmo fases de Castlevania 64. Mas há algumas melhorias que merecem ser mencionadas, principalmente a inclusão de fases e personagens novos, somada ao novo storyline e diferentes buscas por personagem.

A história

Oito anos antes de Reinhardt Schneider e Carrie Fernandez lutarem com o Dark Lord, Cornell encontra sua vila queimada e sua irmã sequestrada. O ser poderoso, que possui a habilidade para se transformar em um personagem meio-homem, meio-lobo, imediatamente começa uma busca para livra sua irmã de qualquer mal que a tenha levado. Ao longo do caminho, nosso herói eventualmente recebe a ajuda dos personagens Reinhardt e Carrie e de Henry.

O storyline é exatamente o que a Konami tinha originalmente planejado para Castlevania 64 e, devido a contratempos, não pode concluir. Isto pode ser dito em muitas partes do game, de seu level design e implementação de armas, para os inimigos, personagens chefes, cenas, storyline e buscas. A semi-seqüência foi originalmente chamada Castlevania: Special Edition porque na realidade é uma versão de Castlevania 64 mais completa.

No começo, os jogadores têm apenas uma escolha de persona gem: Cornell. O lobisomem como realmente pode ser considerado o per sonagem principal do game. Sua história vem equipada com cenas de senvolvidas e uma real aventura, considerando que os outros heróis es tão lá principalmente para apoiar sua busca e estender o valor de retoma da. Como Castlevania 64, cada personagem apresenta uma renca de fa ses exclusivas para explorar, mas a maioria das áreas no game são com partilhadas.

Quem jogou Castlevania 64 achará pouca diferença no modo d jogar de Legacy of Darkness. É essencialmente o mesmo jogo, com no vas fases e personagens. Assim, vai no mesmo ritmo, apresenta o mesm controle, a mesma seleção de armas (dependendo do personagem), et etc. Sendo uma aventura 3D, a maior parte da ação se resume na matan ça de inimigos vagando nos ambientes 3D, acionar switches para abr entradas e coleta de itens para se manter com energia e armado.

O maior problema é que não há novidades o suficiente. Você ca minha pelas mesmas fases e se aborrece. Vê os mesmos inimigos. Vê o mesmos chefes que em Castle vania 64. Alguns poucos perso nagens e fases novas não são suficiente para se considera uma seqüência. Pior de tudo, en tretanto, todas as falhas presen tes em Castlevania 64, o siste ma de câmera desajeitado, con troles, missões repetitivas e a en gine 3D não foram corrigidos Muitos pensaram que, pelo me nos, algumas melhorias significantes seriam feitas para a seqüência.

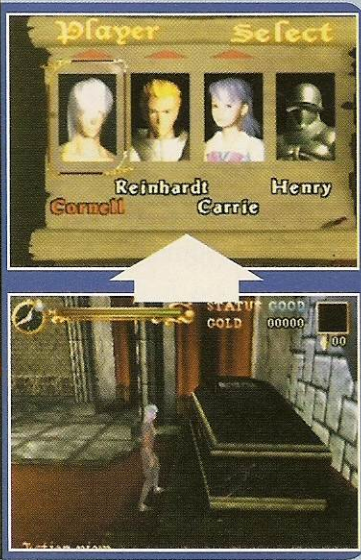
Gráficos

Pegue Castlevania 64 e acrescente novos modelos de persona gem. Como o game apresenta tudo do game original, ambos tem um visu al praticamente idêntico. Não apenas exibe um estilo gráfico similar, ma apresenta os as memas fases, monstros, inimigos e texturas. Como créd to, Legacy of Darkness também inclui fases exclusivas e monstros, soma do aos efeitos melhorados de fogo, explosões e projéteis. No final, temo um título que pode ser descrito como "visual da primeira geração". efeito de blur está de volta, o efeito de névoa está de volta como também o slowdown. Nem tudo é ruim, porém. Os chefes são detalhados e eno mes, os ambientes 3D são ainda escuros e tenebrosos, e o slowdow nunca prejudica a jogabilidade. No final, o título simplesmente se pareo com Castlevania 64 e estaria bom para um ano atrás, não impressionar do agora que o Nintendo 64 se aproxima de seu cume técnico.

Entretanto os jogadores ficarão felizes de saber que Konami incluiu o suporte para Expansion Pak 4MB para u modo high-resolution opcional. O único problema é que, com Hybrid Heaven, modo possui framerate mais lento.

Som

Se há uma coisa que a Konami sabe fazer é criar alguma das melhores músicas e efeitos sonoros para o Nintendo 6 O som de Castlevania 64 era puro e alto. Legacy of Darknes continua a tradição e, enquanto a música não está no mesm nível de CD, é ainda de alta qualidade. Os fãs de Castlevani gostarão de ouvir algumas músicas clássicas durante as se qüências de abertura. Os efeitos sonoros são mais fantasm góricos que o visual 3D. Ao todo, novamente uma trilha s nora bem feita. Porém, deve ser notado que algumas voze especialmente dos monstros, forma reutilizadas de Castlev nia 64.

Castlevania: Legacy of Darkness é melhor que Castlev nia 64. Apresenta um busca mais completa, mais persona gens, mais fases, armas, cenas, chefes e até mesmo supor para 4MB Expansion Pak. É o que a Konami originalmen pretendia para Castlevania 64, ignorando todas as falhas de te. Como o game não traz praticamente nada de novo, é ma recomendado para quem não jogou Castlevania 64.

TOP GEAR RALLY 2

REALMENTE, ELE PODERIA SER MELHOR

Top Gear Rally 2 não foi desenvolvido pela Boss Game Studios e usa engine gráfica e física completamente diferente. Isso causou espanto, já que poucos jogos conseguiram chegar perto das físicas e sistema de suspensão encontrados em games da Boss Game e pelo fato de a produtora Saffire não ser conhecida exatamente por seus jogos de corrida.

Felizmente, Top Gear Rally 2 é um interessante game como o primeiro, embora não tenha quase nada a ver com seu antecessor.

Jogabilidade

A jogabilidade de Top Gear Rally 2 não é nada parecida com a de Top Gear Rally 1. Considerando que o original caracterizou modelos de físicas realistas, TGR2 se parece com Beetle Adventure Racing. Por um lado, os aspectos de simulação do original foram modificados, oferecendo o que é essencialmente uma experiência de arcade rally, mas uma vez que você jogue no modo Championship, percebe que os controles foram simplificados por uma razão específica.

Se diferindo da maioria dos games do gênero rally, TGR2 traz algo de novo. Ao contrário de Top Gear Rally, bater em obstáculos e em outros carros tem conseqüências em TGR2. Quase toda parte de seu carro pode ser danificada. Passar por cima de pedras poderá arrancar seu escapamento. Guiar sobre trilhos de trem sem reduzir a velocidade estoura pneus. Se sua máquina ficar na água por muito tempo dará curto circuito e não acenderá as luzes.

Gráficos

Os gráficos de Top Gear Rally 2 são variados. Os carros são definitivamente superiores aos do antecessor e alguns dos ambientes são bem detalhados, como as pistas do deserto, embora como em Rainbow Six, o modelo de textura da Saffire sente falta de definição. Também, o uso de sombras usadas em Banjo-Kazooie está totalmente ausente na maior parte. Enquanto no geral o visual está acima da média, tudo parece um pouco monótono para deixar a impressão duradoura como World Driver Championship ou Beetle Adventure Racing. Os framerates são consistentes, mas não tão fluidos como em TGR1.

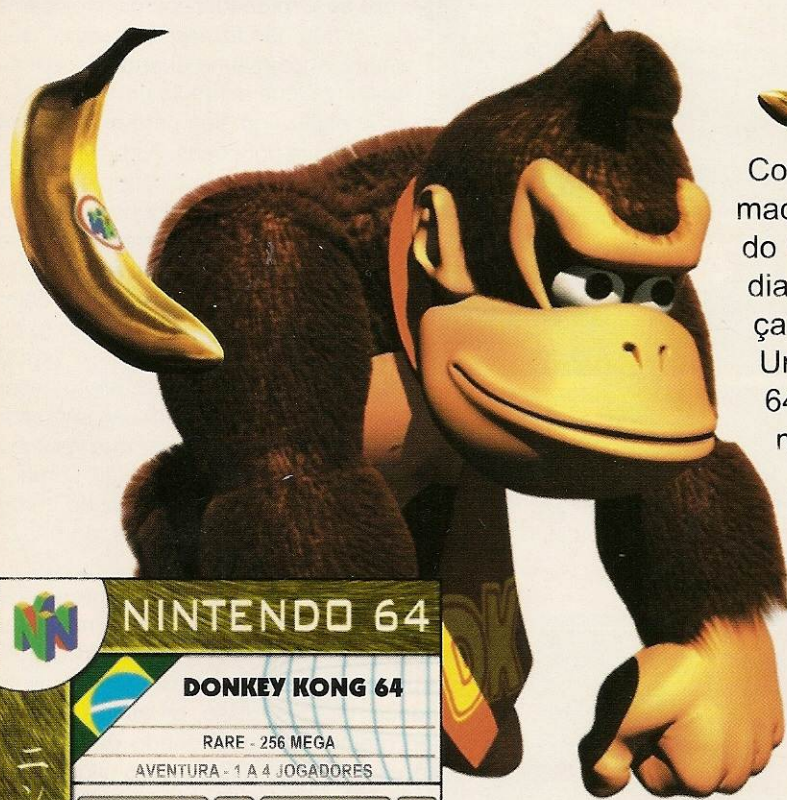
Porém, onde o game se salienta é no departamento de efeitos especiais. Há alguns pequenos detalhes que fazem você se surpreender como outros games de corrida não fizeram o mesmo. Seus pneus lançam lama quando você dirige na chuva, que acumula em seu carro. A água espirra em seu pára-brisa quando você passa por poças. A chuva bate em seu pára-brisa, prejudicando sua visão. Seus pneus fazem muita poeira em corridas no deserto. Seu carro também deixa rastros na neve. Raios flamejam em dias chuvosos. Bichos e pedras batem em seu pára-brisa deixando marcas que gradualmente vão sumindo. A lista de efeitos é enorme, embora efeitos especiais como esses podem não ser o principal de um jogo, uma vez que você joga TGR2, percebe que tudo se soma. O resultado é uma experiência de corrida que soa ainda mais real, sendo as físicas realistas, ou não.

Som

As músicas new age geralmente usadas na série Top Gear por um bom tempo foram aposentadas. Elas foram substituídas por o que pode ser descrito como uma música mais genérica. Graças a isso, os efeitos sonoros estão melhores. Dependendo do time que você escolhe, um diferente co-piloto dá as direções. O som é melhor que no TGR original e há grande variedade de barulho de estrada e som de dano que acompanham o visual. Destrua seu escapamento e seu motor irá rugir tão alto que você sentirá vergonha de dirigir próximo a seus competidores.

TGR2 pode não ter o visual e a física de seu antecessor, mas ainda possui boa jogabilidade e todas as características que a Saffire acrescentou para elevar a experiência de rally: veículos melhorados, corridas baseadas em times, apoio de patrocínio, quebra de equipamentos, rally school driving, interação de carro/terreno, gerador aleatório de pistas e assim por diante.

DONKEY KONG 64

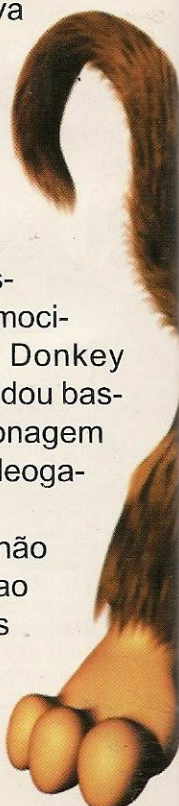
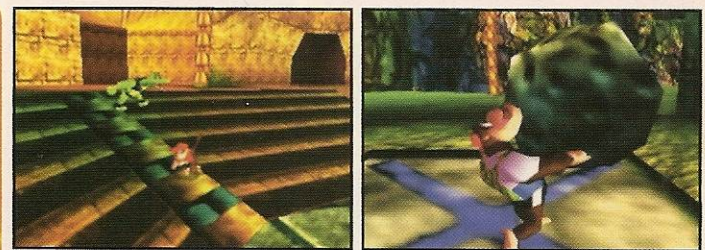
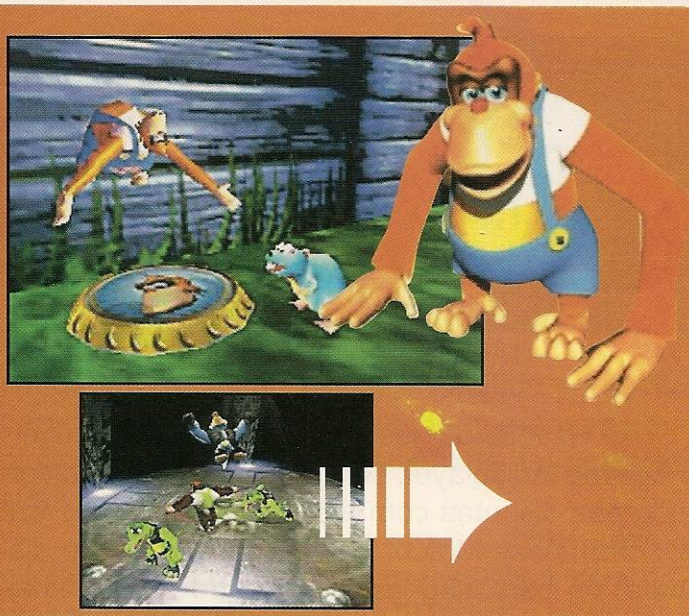
FINALMENTE A MACACADA ESTÁ DE VOLTA

Como diria a banda mineira, Jota Quest, "é a macacada reunida". Fãs da plataforma Nintendo 64 aguardaram ansiosamente o próximo dia 22 de novembro, quando a Gradiente lançaria simultâneo no Brasil e nos Estados Unidos de seu novo game: Donkey Kong 64. Um dos mais antigos personagens do mundo dos games ganhou nova versão e está ainda mais divertido em gráficos 3D de altíssima resolução.

Já se faz muito tempo

Quem não se lembra daquele simpático homenzinho que pulava barris e subia escadas para poder salvar a mocinha dos braços do gorila Donkey Kong? O enredo do novo jogo mudou bastante, mas mesmo com o passar dos anos o personagem continua fazendo grande sucesso entre os fãs de videogame.

Em sua mais recente versão, Donkey Kong não faz mais o papel de vilão do jogo, mas sim de herói, ao lado do seu sobrinho Diddy Kong e seus três novos companheiros Tiny, Chunky e Lanky.

Sem dúvida alguma, o fator que mais aguça a expectativa dos fãs do mundo dos videogames e a qualidade gráfica anunciada para esse jogo. Assim

como a série Donkey Kong Country representou um avanço radical no Super NES, apresentando graficos ACM (sigla para Modelagem Avançada por Computador) totalmente renderizados, Donkey Kong 64 também promete uma revolução com seu lançamento.

Sem expansão de memória, não dá!

Para começar, esse e o primeiro jogo da plataforma Nintendo 64 que necessita, obrigatoriamente, do cartucho de expansão de memória. O jogo segue o mesmo estilo de Super Mario 64 e Banjo-Kazooie, mas já na primeira fase do game nota-se que o mundo de entrada tem muito mais cenários e segredos a serem descobertos do que nos seus antecessores —daí a necessidade do cartucho de expansão.

Depois de uma apresentação animal onde rola um hip-hop nervoso e engraçadíssimo com todos os Kongs, uma seqüência animada apresenta a trama. Kaptain K. Rool se recuperou das surras que tomou no Super NES e esta doidinho pra causar a maior confusão na Ilha DK. Ele aprisionou a macacada toda, com exceção de Donkey, que conseguiu escapar, mas não evitou que ele roubasse todas as Bananas Douradas da animada turma de símios.

Os modos de jogo

Os mini-games também estão disponíveis no modo Multiplayer, mas o que há de mais divertido nas disputas com até quatro jogadores é o Donkey DeathMatch. Nessa modalidade de disputa, os personagens lutam entre si com suas armas capazes de matar alguém de tanto rir.

Para chegar ao final da aventura é essencial que o jogador conheça profundamente todas as habilidades de cada personagem, já que ele fatalmente se defrontara com situações em que apenas um dos integrantes da turma poderá ajudá-lo.

A jogabilidade

A Rare, que já havia desenvolvido outros games de sucesso como GoldenEye 007, Diddy Kong Racing e Banjo-Kazooie, mantém a sua tática de esconder armas (espingardas de coco, pistolas de amendoim, arco-e-flecha de penas e lançadores de uvas e abacaxis) e segredos em locais de difícil acesso. O importante é conseguir lembrar os pontos onde eles se escondem para poder utilizá-los no momento certo. Para aumentar a diversão, duzias de mini-jogos espalhados pela aventura acrescentam uma alta dose de variações ao game: corridas de barco, competições automobilísticas e tiro ao Kremling são apenas alguns exemplos.

Os personagens

O personagem principal todos já estão cansados de conhecer: calmo e pacífico enquanto não é provocado, mas de um temperamento explosivo quando algum espertinho tenta roubar as suas bananas.

Diddy Kong, que já provou ser um ótimo piloto em seu game de corridas, entra pela primeira vez em unia aventura 3D, com a principal característica de ter um ótimo controle.

Dos novos convidados, Tiny Kong é uma macaquinha invocada, que por ser pequena consegue entrar em lugares em que os outros primatas não podem. A novidade, no entanto, mesmo fica por conta de Lanky Kong, o primeiro orangotango a integrar a turma de gorilas. Lanky tem braços longos e se aproveita dessa vantagem para poder acertar os inimigos, alem de ser um exímio nadador. Já Chunky Kong, não prima muito pela inteligência, mas seus músculos compensam a falta de esperteza. Ele é indicado principalmente para levantar objetos que são muito pesados para os outros.

STAR GLADIATOR 2

FALHAS E MAIS FALHAS...

Star Gladiator 2, o game de luta 3D da Capcom, chegou ao Dreamcast japonês com o impacto já esperado por causa do nome. Entretanto, ainda que possua suas qualidades, com algum tempo de jogo, algumas falhas significantes são notadas nesta versão, o que impede SG2 de ser um grande game.

Os personagens são bem projetados e a animação é acima da média. Os ambientes sentem falta de mais detalhes e texturas. Os fundos são em 2D e relativamente bem feitos, mas a superfície de luta em 3D é um tanto desinteressante. Na realidade, as texturas nessas superfícies 3D são limitadas.

Conhecendo o sistema

O sistema de luta é típico da Capcom. O jogador pode usar socos normais, chutes, combos, blocks, side-steps e grapple moves, como também podem esperar até seu 'plasma meter' encher para soltar special attacks poderosos. A lista de golpes, porém, não é muito grande. Usando o direcional e a combinação de botões pertinentes, cada personagem pode executar cerca de 7 golpes diferentes. Depois que você jogar algumas vezes, esses golpes se tornam comuns, o que tem efeitos positivos e negativos. Aprendendo todos os golpes você se torna estratégico nas lutas, mas também faz a jogabilidade ficar repetitiva e, às vezes, completamente monótona. A lista de golpes não dura muito tempo, assim como o seu tempo jogando SG2. Soul Calibur descobriu a perfeita mistura entre um sistema de luta fácil de aprender mas com insistência. SG2 tem o sistema de luta simples, mas não tem a profundidade. Enquanto Virtua Fighter 3TB peca pela complexidade, Star Gladiator 2, infelizmente, peca pela simplicidade.

Não resta dúvida absolutamente que em ataques especiais em games de luta ninguém bate a Capcom. E essa viciante marca registrada de ataques são rotineiros em Star Gladiator 2, como Hayato, um dos personagens principais, com o monstruoso combo de 22-hit. A princípio, esses massivos combos são certamente temerosos, mas isto não dura muito tempo.

O que a Capcom fez?

A Capcom fez um bom trabalho reciclando Star Gladiator 2. Há 22 personagens jogáveis no game, mas não há 22 estilos diferentes de luta. Todo personagem possui um estilo de luta idêntico ao de outro personagem. Do modo que eles são animados a seus ataques especiais é tudo precisamente semelhante. Alguns lutadores podem parecer muito diferentes exteriormente, como por exemplo, Gore e Luka, mas lutam exatamente igual. Isso deixa a jogabilidade repetitiva. Em um game que possui apenas os modos Arcade, Training e Versus, e nenhum personagem secreto, os estilos de luta derivados não ajudam. Na realidade, ao invés de 22 personagens jogáveis, há realmente apenas 11. Indiferentemente, os personagens têm alguns dos mais estranhos designs já vistos em games de luta, como Saturn, Prince, B.Hayato, Gamof e Eagle.

Como uma nota lateral, SG2 está quase completamente em inglês. Assim, qualquer possível falta de conhecimento de japonês não atrapalhará a jogabilidade.

Finalizando

Star Gladiator 2 é o tipo de game que causa uma grande impressão a princípio e então, lentamente vai revelando suas falhas. Resta esperar que para a versão americana a Capcom inclua mais opções de jogo e alguns personagens secretos.

DREAMCAST

STAR GLADIATOR 2

CAPCOM - GD

LUTA - 1 OU 2 JOGADORES

GRÁFICO	4.3	INOVAÇÃO	3.7
SOM	3.9	DIVERSÃO	4.4
CONTROLE	4.0		

4.0

PRÓS
- 22 personagens jogáveis
- Combos devastadores
- Sistema de luta fácil de aprender

CONTRAS
- Jogabilidade limitada pelos poucos golpes e modos de jogo
- Falta de bônus e personagens secretos

UEFA STRIKER

O MAIS NOVO FUTEBOL PARA DREAMCAST

O Dreamcast possuía games para quase todos os gêneros, faltando um dos mais importantes: futebol.

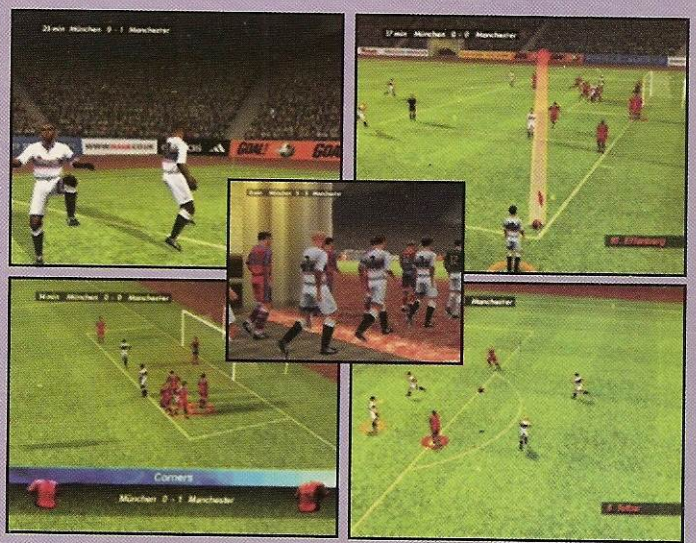
Desenvolvido pela Rage, a mesma equipe por trás de Expendable e Incoming, EUFA Striker é um dos primeiros games de futebol para o Dreamcast.

Com várias qualidades que você verá a seguir, a apresentação fica devendo. A intro em full motion video é bem feita, já o sistema de menus, onde você passará um bom tempo, a princípio é confuso. Mas há muitas competições para escolher, de todos os níveis, graças à licença da UEFA.

Por sua vez, a Rage incluiu uma opção customise que permite não apenas mudar o nome dos jogadores, mas criar novas competições. Assim, se você não quiser esperar até o ano que vem pela EURO 2000, crie sua própria competição e convide seus amigos para jogar.

Também merece ser mencionado o Practice Mode, onde você pode praticar chutes, passes, cruzamentos, etc. Uma vez que você esteja dominando tudo, pode ir para a outra opção do Practice Mode, Certificate Awards. Basicamente, há seis certificate tests em que você deve completar para vencer. Fazendo isso você ganha acesso a times extras e competições.

Os gráficos

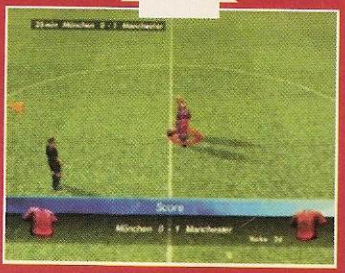
Visualmente, o game impressiona. Os estádios são modelados com precisão e os efeitos de tempo foram bem implementados. Os jogadores se movem realisticamente, como você esperaria que se movessem, como também possuem a altura correta, cor de pele e até mesmo de cabelo. Como os outros títulos da Rage para o Dreamcast, não há o que reclamar do visual. E para que tudo funcione ainda melhor, Jonathon Pearce, Ron Atkinson e Ruud Gullit fazem os comentários no jogo. Mas por outro lado, os loading times são pobres, parecendo pagar o preço por todos esses detalhes, o que é uma pena.

Jogabilidade

O game emprega bem o simples mas efetivo sistema de controle, como a maioria dos games de futebol, mas é melhor começar jogando contra um time mais fácil para se acostumar com a AI do computador.

Enquanto você se diverte com UEFA, também terá acesso a uma nova opção, semelhante a FIFA 2000, que é a habilidade de mudar a formação de seu time durante uma partida. Funciona usando a tela do VMU para exibir as formações, assim você pode alterar sua formação durante a partida sem deixar seus parceiros verem o que você está fazendo.

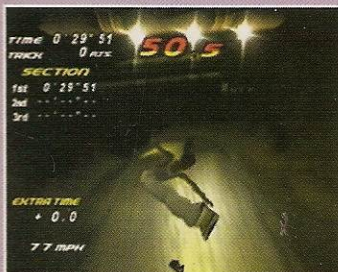
E por último, a conversão PAL, que não podia ser melhor. A Rage incluiu as opções full-screen PAL e full-screen 60Hz, assim você pode escolher.

Finalizando

Assim, no geral é um decente desempenho da Rage, apesar da apresentação e loading times. Mas uma vez superando isso, você terá um bom game de futebol para jogar.

RIPPIN' RIDERS

UM GAME PURA ADRENAINA

Originalmente lançado em agosto, no Japão, com o título de Cool Borders Burrrn, o game recebeu características novas e teve o título mudado para Rippin' Riders nesta versão americana devido aos direitos exclusivos da Sony para Cool Borders.

A premissa do game é simples: vá para os declives de neve usando um dos sete personagens iniciais, e corra para marcar pontos. Há vários cursos para você executar manobras e flips de snowboarding. O game se baseia mais no lado fantasia e quem procura uma experiência realística de snowboard ficará um pouco desapontado. Em parte, Rippin' Riders é o concorrente direto de 1080 do N64.

Gráficos

Visualmente os gráficos são um dos pontos fortes do game, mas há problemas em algumas pistas, com baixa taxa de polígonos e slowdown. Com a exceção desses slowdowns ocasionais, o game mantém os 60 fps no restante. Se de um lado os ambientes são maravilhosos, às vezes o ângulo de visão dá um falso senso de direção e você acaba batendo em uma parede ou caindo em um precipício que você não pode ver. Os personagens poderiam ser um pouco mais detalhados. Infelizmente esses problemas diminuem o game.

DREAMCAST

RIPPIN' RIDERS

SEGA - GD

SNOWBOARD - 1 OU 2 JOGADORES

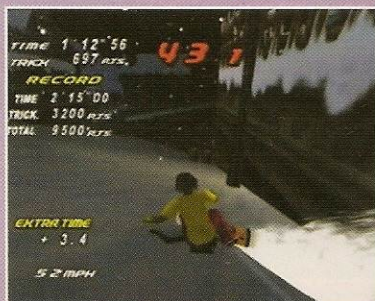
GRÁFICO	4.3	INOVAÇÃO	3.5
SOM	4.0	DIVERSÃO	4.1
CONTROLE	3.9		

3.9

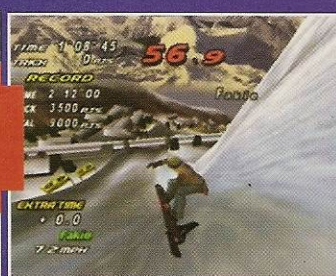
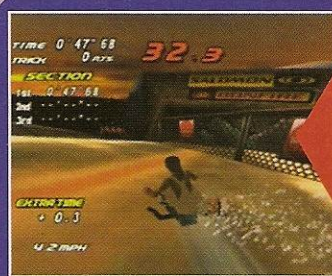
PRÓS
- Vários personagens e boards para você escolher
- Cursos detalhados
- Modo two-player com várias opções divertidas

CONTRAS
- Controles imprecisos
- O ângulo de visão atrapalha às vezes
- Personagens pouco detalhados

Som

A trilha sonora foi modificada da versão japonesa. Foram acrescentadas algumas músicas techno e house, dando uma experiência um pouco mais extrema em alguns cursos. Os efeitos sonoros são o padrão de games de snowboarding.

Jogabilidade

Inicialmente os controles são simples, mas para executar algumas das manobras mais difíceis, o controle se torna bastante impreciso. Após um pouco de prática e paciência você fica mais à vontade com as físicas do game.

Você pode escolher entre 7 surpreendentes personagens, cada um com um estilo próprio. Eles se diferem em saltos, técnica, poder de equilíbrio, rapidez e velocidade máxima. No começo do game há nove snowboards disponíveis, incluindo free style, all around e alpine. O desafio é encontrar qual board se adapta melhor a cada personagem. Isto também depende do tipo de curso que você esteja e que modo você está tentando vencer. Para obter uma boa pontuação você precisa combinar um número de manobras em um bom tempo. O problema aqui é que a UEP Systems por uma razão inexplicada não tenha incluído uma opção training.

Modos de jogo

Há três modos de jogo: Free Ride, Super Pipe e Matchrace. O Free Race apresenta 5 cursos de pistas e obstáculos incluindo declives de montanha, clareira em floresta, atalhos em fazendas, túneis e pontes. Cursos secretos, personagens, boards e outras coisas interessantes podem ser ganhas satisfazendo certos requerimentos ou ficando no topo dos rankings.

Super Pipe consiste de dois grandes halfpipes. Em um limite de tempo, aqui é onde você executa múltiplas manobras. A avaliação global consiste em pontos, conteúdo e forma de manobra.

O modo Match Race é carregado de opções. Battle é onde perícia é fundamental. Executando manobras você pode ganhar attacking power ou extra thrust. Line Versus é um aspecto completamente novo e inovador para o modo battle, você habilita uma line attack que diminui a tela de seu oponente, deixando a corrida dele mais difícil.

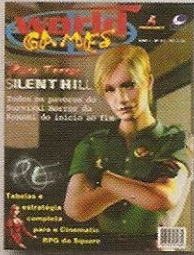
Para finalizar, os cursos variados, modo two-player, caminhos escondidos, quantidade de personagens e boards compensam o sistema de controle inferior.

COMPLETE SUA COLEÇÃO

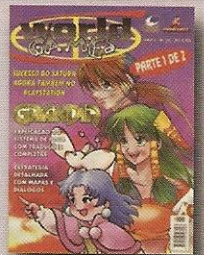
R - AWG 1
R$ 4,90

R - AWG 2
R$ 4,90

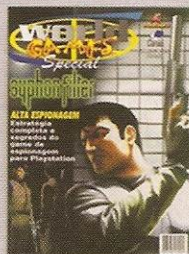
R - WG 1
R$ 3,50

R - WG 2
R$ 3,50

R - WG 3
R$ 3,50

R - WG 4
R$ 3,50

R - WG 5
R$ 3,50

R - WG 6
R$ 3,50

R - WGE 1
R$ 3,50

R - WGE 2
R$ 3,50

R - WGE 3
R$ 3,50

R - WGE 4
R$ 3,50

R - WGE 5
R$ 3,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

R - AWG 1 - R$ 4,90	( )	R - WGE 1 - R$ 3,50	( )
R - AWG 2 - R$ 4,90	( )	R - WGE 2 - R$ 3,50	( )
R - WG 1 - R$ 3,50	( )	R - WGE 3 - R$ 3,50	( )
R - WG 2 - R$ 3,50	( )	R - WGE 4 - R$ 3,50	( )
R - WG 3 - R$ 3,50	( )	R - WGE 5 - R$ 3,50	( )
R - WG 4 - R$ 3,50	( )		
R - WG 5 - R$ 3,50	( )		
R - WG 6 - R$ 3,50	( )		

Canaã

Nome:______________________________

Endereço:___________________________

Cidade:______________ Estado:____ CEP:__________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações Email: canaa@node1.com.br, tel.: (011) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade de revistas desejada.

QUAKE III: ARENA

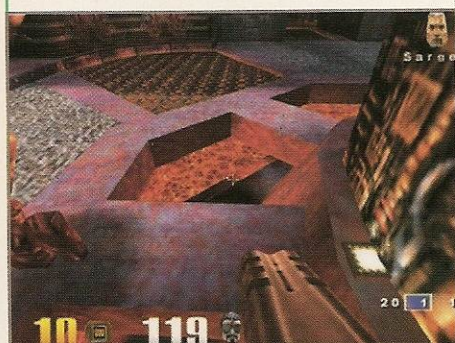
PUBLICADO: Activision
JOGADORES: 16
GENERO: Tiro em p/ pessoa
LANÇADO: 08/12/99
WEB SITE: www.quake3arena.com

GRÁFICO:	5.0
SOM:	4.0
JOGABILIDADE:	4.0
ORIGINALIDADE:	4.0
DIVERSÃO:	4.0
NOTA FINAL:	4.0

REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 233, 64MB RAM, 250 de HD, CD-ROM 8x

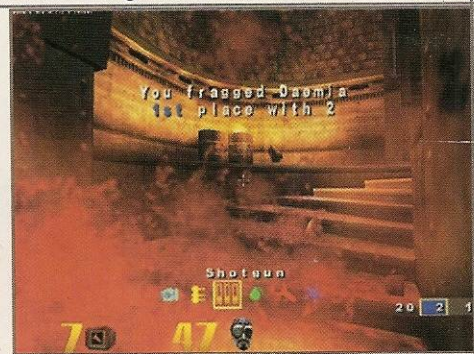
Recomendado: Pentium III, 128MB RAM, 400 de HD, CD-ROM 12x

Quake III Arena chega para arrebentar

Durante os últimos cinco anos, a ID Software tem sido o indisputado rei dos games de tiro em primeira-pessoa. Com clássicos como Wolfenstein 3D, Doom, Doom II, e o Quake original, a ID dominou o gênero que abriu caminho, e conseguiu ficar um passo à frente da competição com sua tecnologia inigualável. Quake III Arena foi várias vezes adiado com a clara intenção de solidificar o lugar da ID como o criador pioneiro de games em primeira-pessoa. Infelizmente, Quake III não apresenta qualquer inovação real na jogabilidade.

Belos gráficos e efeitos especiais

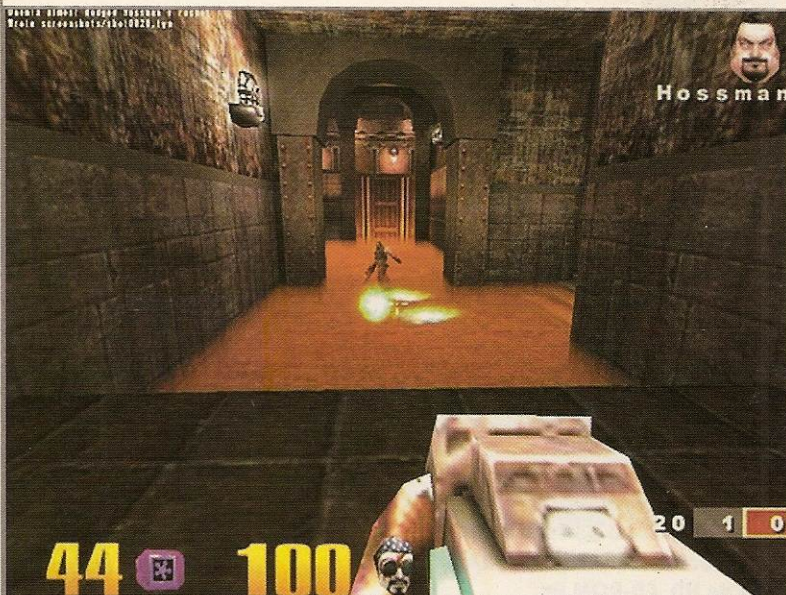
A diferença mais notável entre Quake III e seus antecessores é a engine gráfica. Durante o desenvolvimento do game, termos como "curved surfaces," "trilinear flip-flopping" entre outros eram usados. Desnecessário dizer que todo o exagero era bem-fundado: Quake III possui um visual estonteante. Névoa atmosférica envolve os cenários; chamas bonitas saem das tochas medievais e os efeitos de água são excelentes. Porém, tudo isso tem seus incovenientes: você vai precisar de um bom equipamento para realmente apreciar esses efeitos, como um Pentium II-266 com 128MB de RAM e um card 16MB TNT.

Os efeitos das armas também impressionam. Rockets deixam rastros de fumaça e a pulse gun e as lightning gun só vendo para crer. Mas o mais impressionante é o modelo dos personagens. Cada um dos modelos tem aspectos diferentes, movimentos e maneira de carregar armas.

Belos gráficos à parte, o real coração de qualquer game é a jogabilidade e se oferece ou não algo novo e original. É óbvio que os gráficos de Quake III são bem

feitos mas o mesmo não se pode dizer sobre sua jogabilidade.

Single Player

Embora tenha sido projetado principalmente como um jogo de multiplayer, Quake III inclui um modo single-player minimalista. Como em Mortal Kombat, o game solo de Quake III se desdobra por sete filas; para completar cada uma, você deve batalhar por três mapas e então com o chefe no final. A sétima fila apresenta o encontro com Xaero, o chefe final.

O single-player de Quake III é nada mais que uma série de partidas com bots. Os bots oferecem um bom desafio, mas eles não possuem personalidade ou estilo. Na verdade, a única coisa que distingue um bot de outro é a arma. Os bots usam frases como "I didn't see that one coming, Billy," e murmuram coisas sobre você. Mas este bate-papo se torna cansativo rapidamente e não dá vontade de repetir a experiêcia no single-player novamente.

Criar um LAN game que é povoado por bots não é muito mais divertido, especialmente em Capture the Flag. Para dar ordens ao bots em seu time, você deve usar o botão Escape (Esc) e acessar um sistema de menu em que você digita o nome do bot, então emite suas ordens; você também pode emitir uma ordem geral para o time inteiro.

Deathmatch

O multiplayer de Quake III é o já conhecido padrão da ID. Se você é fã do estilo deathmatch de Quake, então o game não desapontará, a ação é rápida e furiosa. Quatro modos de jogo estão incluídos: Deathmatch, Team Deathmatch, One on One e Capture the Flag. Mas se você se cansou do velho deathmatching, então você encontrará pouco nesses modos para prender sua atenção.

Surpreendente e frustrante

Nesses dois anos desde que Quake II foi lançado, a face de games de ação de multiplayer mudou. Com games como Rainbow Six, Tribes e Unreal Tournament, Quake III se parece um pouco anêmico. E comparando Quake III a Unreal Tournament, a variedade de games e opções em Unreal Tournament o fazem superior a Quake III. Unreal Tournament tem um grande modo deathmatch, mas também apresenta games como CTF, Assault e Domination. Até mesmo se você odiar deathmatch, Unreal Tournament ainda vale a pena.

O mais frustrante em Quake III é a falta de qualquer tipo de inovação na jogabilidade. É claro que uma grande porção de tempo e esforço foi gasto no desenvolvimento da engine gráfica e projetando algumas das mais impressionantes fases já vistas, mas um pouco desse tempo deveria ser gasta para uma nova experiência de multiplayer.

UNREAL TORNAMENT

PUBLICADO: GT Interactive
JOGADORES: 32
GENERO: Tiro em p/ pessoa
LANÇADO: 06/12/99
WEB SITE: www.gtinteractive.com
SOM: 4.5
JOGABILIDADE: 5.0
ORIGINALIDADE: 4.0
DIVERSÃO: 5.0
NOTA FINAL: 4.5
REQUERIMENTOS:

Mínimo: Pentium 233, 32MB RAM, 450 de HD, CD-ROM 8x

Recomendado: Pentium III, 64MB RAM, 500 de HD, CD-ROM 12x

Um novo rei! Ele veio para ficar

Unreal Tournament é sem dúvida um título que mais se aproxima da perfeição. Com opções incríveis, armas fantásticas e desempenho incomparável, este é o game de tiro em primeira-pessoa para os próximos anos.

Opções, Opções, Opções

O que realmente faz Unreal Tournament se salientar é seu tremendo número de opções de jogo. Enquanto a maioria dos outros games de tiro em primeira-pessoa foram lançados com algumas seleções de deathmatch padrão, UT traz várias opções de jogo, cada uma mais divertida que a outra. Os quatro games básicos incluídos são DeathMatch (que também inclui Team DeathMatch), Domination, Capture the Flag e Assault.

DeathMatch – além das seis armas específicas, há opções de Arena específicas que podem ser selecionadas (Chainsaw Melee, Flak Arena, Pulse Arena, Rocket Launcher Arena, Shock Arena e Sniper Arena) em que os jogadores são limitados a um tipo de arma, há também um número de outras opções incluindo InstaGib (modo um tiro mata que o deixará muito nervoso); Instant Rockets (que proíbe o agrupamento de rockets; JumpMatch (onde cada jogador tem GravBoots); Low Gravity (tipo a partida prévia, mas você cai lentamente); No Powerups (sem amplificador de dano); No Redeemer, e stealth (todos os jogadores são invisíveis). Há também o Fatboy, onde cada vez que um jogador sofre um tiro fica um pouco mais magro. Cada vez que ele mata alguém, fica maior. A maioria desses diferentes modificadores estão disponíveis para todo tipo de jogo e quando usados em conjunto com um outro, oferece uma fonte quase infinita de tipos de jogabilidade.

Capture the Flag – outro velho auxiliar, Capture the Flag é igual ao jogo que você jogava quando criança. Você tem uma base com uma bandeira, assim como o inimigo. A meta é roubar a bandeira do inimigo e trazer para você. Se sua bandeira não estiver lá (tiver sido roubada pelo inimigo) então você não marca ponto até que alguém do seu time a recupere.

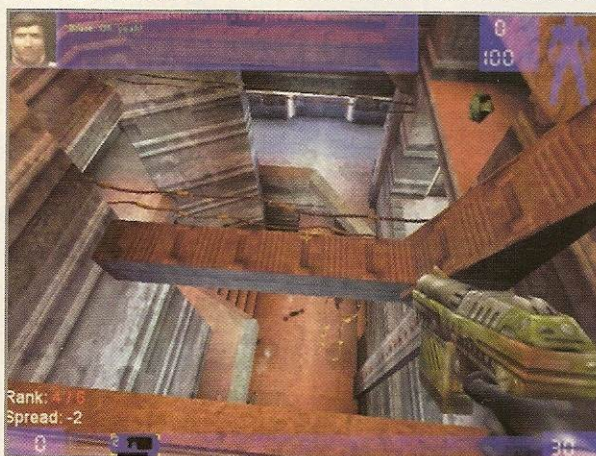
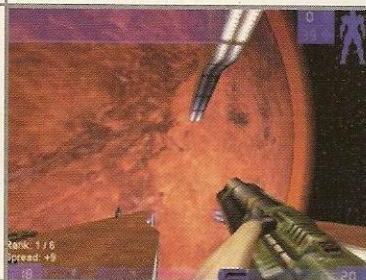
Domination – basicamente há vários símbolos espalhados ao redor da fase que você de capturar e segurar. Você captura um símbolo simplesmente tocando-o e, para cada segundo que você segura (impedindo o inimigo de tocá-lo), você ganha um ponto. Quando uma quantia predeterminada de pontos for alcançada, o game acaba. Este é um jogo de alta tensão onde trabalho de equipe e conhecimento do mapa realmente ajuda.

Assault – um time tem que tentar realizar algumas metas enquanto o outro time tenta impedi-lo. Uma vez que eles terminem, os lados são invertidos e o outro time tem que realizar as mesmas metas em menos tempo que levou o primeiro time.

Além das mencionadas, há também outras opções, como hardcore mode (game mais rápido e armas causam mais dano), e turbo mode (game muito mais rápido).

Armas

A próxima área que Unreal Tournament realmente se salienta são as armas. Enquanto a maioria das armas são as mesmas encontradas em Unreal, mas evoluídas, ainda são as melhores já vistas.

Impact Hammer – esta arma tem duas funções. A primeira, é uma função onde o Hammer ganha poder. Quando você encontra um inimigo, a carga instantaneamente sai e mata todos que estieverem na sua frente. A segunda dá um estrondo rápido que causa um dano justo. Pode também ser usada para desviar tiros entrantes.

Enforcer – esta pistola básica pode não parecer muito poderosa, mas dá para fazer várias matanças com ela.

Shock Rifle – quando usada em seu modo primário, o Shock Rifle envia um raio de energia que estoura os inimigos instantaneamente. O modo secundário envia uma bola mais lenta de energia que faz um dano em tudo que bate. Esta é a única arma no game com uma terceira opção. Se você envia um globo de energia e então atira seu raio, o globo irá explodir em uma mega explosão .

Ripper – como a arma favorita do game, a Ripper é uma ferramenta que requer uma mão hábil para realmente dominá-la. Basicamente dispara lâminas em qualquer superfície que bater. Isto permite que você localize inimigos escondidos em cantos ou atrás de caixas. Se você disparar diretamente em paredes, descobrirá que é também muito perigosa. O que realmente faz a Ripper se destacar é sua opção de morte imediata, se você acertar um inimigo (ou a si mesmo) no pescoço, irá decapitá-lo. O modo secundário aumenta sua letalidade oferecendo navalhas especiais que explodem com o impacto.

Rocket Launcher – a launcher em UT oferece um modo de fogo novo em que o botão de disparo pode ser segurado para carregar até seis rockets adicionais. A segunda opção da rocket launcher permite a mesma opção de carregar, mas ao invés de impelir os explosivos para um alvo, lança-os como granadas. Uma arma muito destrutiva.

Flak Cannon – como resposta inteligente para a shotgun, a Flak Cannon dispara um grupo de metal quente em um padrão de expansão que atinge qualquer um que estiver na frente da sua arma. A segunda opção lança granadas em seus inimigos.

BioRifle – esta arma dispara um barro tóxico que adere em tudo que bate. O BioRifle pode ser usado para enlodar áreas apertadas em que os inimigos estão correndo. A função secundária desta arma lança uma quantia maior de tóxico.

Sniper Rifle – muito poderosa, se você acertar qualquer um na cabeça, ele morre.

Minigun – dispara um grupo de balas rapidamente e fere todos que atingir. O modo secundário dispara mais balas, mas com menos precisão.

Redeemer – dispara um pequeno nuke que mata qualquer um no espaço onde bate. A função secundária deixa você guiar o projétil.

Pulse Blaster – esta é uma combinação da Plasma Gun e a Lightning Gun de Quake. Em seu modo primário, dispara raios de energia que rasgam um inimigo. No modo secundário envia energia contínua que derruba o inimigo em um instante.

Chainsaw – uma pequena arma de mão que você pode usar para cortar os inimigos.

Gráficos e som

Os gráficos de Unreal, ainda que não tão fantásticos quanto os de Quake III, impressionam. Felizmente, a qualidade incrível de level design mais que compensa qualquer deficiência na aparência geral.

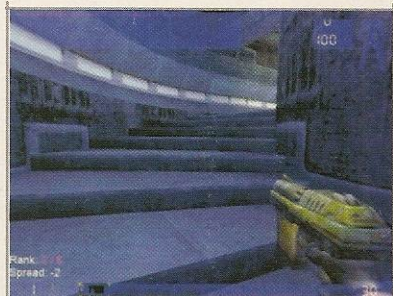
Enquanto possa parecer estranho, o som de Unreal é realmente mais poderoso que os gráficos. Em certos momentos do jogo quando você mata dois ou mais inimigos em uma rápida sucessão, uma voz anunciará sua performance. Para duas morte é 'DOUBLE KILL'; para três, 'MULTI KILL'; quatro, 'ULTRA KILL'; e cinco, 'MONSTER KILL!'

Superando expectativas

Unreal é um dos títulos mais perfeitos do ponto de vista de funcionalidade. Unreal Tournament funciona perfeitamente em qualquer máquina, não importando o tipo de som ou card de video que ele possua.

O game roda extremamente suave, até mesmo quando a tela está cheia de pessoas lançando rockets. As opções de jogo em rede e telas de organização de internet são fáceis de entender e modificar. Parar para modificar as regras também é fácil e nunca trava. Este é um game disponível a qualquer um que possua um computador sem precisar de extravagância.

Unreal x Quake III

A Epic realmente entregou um título próximo da perfeição, em sua habilidade de entretenimento, em sua tecnologia afiada e apresentação. Enquanto não há dúvida que Quake III é um game poderoso, com algumas vantagens sobre Unreal, com certeza Unreal Tournament é o melhor dos dois. Enfim, Unreal Tournament é um título que manterá você e seus amigos ocupados por muito tempo.

Na edição passada, você conferiu a primeira parte da estratégia de Rayman. Agora você confere o restante da mesma, tendo uma descrição simples da fase, e seus objetivos, com toques sobre as Yellow Lums. E antes que esqueçamos, foi esquecido de mencionar sobre as fases de bonus — que acontecem depois que você consegue pegar todas as Yellow Lums e as gaiolas da fase —, mesmo elas sendo bem simples e com o mesmo objetivo em todas. Sem mais, confira o que interessa a seguir.

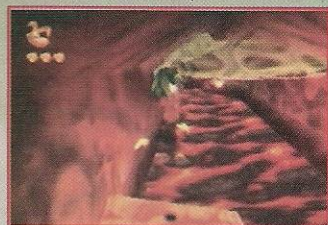
As fase de Bonus...

Ocorrem quando você completa uma fase, pegando todas as Yellow Lums e as gaiolas juntamente. As fases bonus são mais uma diversão, não apresentando nada de "muito" interessante ou algo influitivamente necessário no game normal. Nela você "controla" — na verdade você só aperta dois botões — um dos filhos de Globox, tendo que chegar até a fada primeiro que o pirata de metal. Você deve apertar **A** e **B** alternadamente numa seqüência, um depois do outro, para que a barrinha azul na parte de baixo da tela fique cheia e permita que o filho de Globox vá mais rápido. Aqui você pode marcar alguns tempos e registrar seu record.

Level 10: The Sanctuary of Lava and Fire

- **Yellow Lum: 50**
- **Cages: 8**
- **Extra: —**

Depois da instrução dos Teensies, chega o momento de mais uma fase demorada e um pouco complicada. De começo, no caminho você avista apenas uma queda, com alguns Red Lums, e um trecho de lava. Pule e flutue até o caminho seguro lá embaixo, e dele, seguindo mais adiante, pule para o terreno do outro lado. Carregue seu tiro especial e fique atento a um pirata que descerá da torre para atacar — os tiros dele são grandes e rápidos. Tendo a Power Fist (quando a sua luva estiver dourada, ou seja, quando houver três luvas abaixo do marcador de life), um único tiro carregado ao máximo basta para eliminar o inimigo. Feito isso, use a rede que tampa o buraco para alcançar o caminho ao redor da torre. Na parte de cima da torre, atire no remendo e dela sairá um Purple Lum (ou a argola). Use a argola para chegar até uma coluna de pedra, no meio da lava, do outro lado, onde você pega a Yellow Lum. Use a argola para chegar até o terreno mais ao lado e de lá, atire no outro remendo na parte baixa da torre, liberando outra argola. Use a primeira argola para voltar e agarre-se na segunda, pegando mais um Yellow Lum e, se quiser, um Power Fist. Use a primeira argola para voltar ao terreno do outro lado e siga pela passagem na parede ao lado. Ela conduzirá até outro terreno, onde um pirata o atacará, use o tiro carregado ao máximo.

Olhando para a caverna de lava, você encontrará plataformas de pedras que conduzem por dentro, vá por lá e você encontra mais uma Yellow Lum e a fruta Plum perto da teia que forra o teto adiante. Derrube a fruta e suba nela, você vai usá-la para se mover pela lava sem ter problemas (enquanto estiver sobre a fruta, e se mover pela lava, não pule!). Fique de costas para o caminho de lava, que acompanha a grande teia no teto, e atire para se movimentar enquanto controla o caminho. Faça o caminho de volta até o comecinho da fase. Passe em baixo da torre para pegar uma Yellow Lum no caminho e siga até o final do trecho. Lá você encontra uma caverna, desça da fruta e pegue-a. Do lado direito da tela, há uma outra entrada com lava ainda mais fumegante, jogue a fruta numa estalagmite e use-a como plataforma para chegar ao outro lado. Pegue a outra fruta e jogue-a numa estaca de ponta no grande pilar adiante — a fruta ficará fincada lá por alguns instantes —, então siga para baixo da fruta para pegá-la quando cair. Repita a mesma manha na outra estaca de ponta do outro lado e pegue-a quando cair. Leve a fruta até a parte de baixo da entrada na parede, mais à esquerda, e então aperte **A** e saia de baixo da fruta, para que ela fique pulando no mesmo lugar. Use-a para alcançar a entrada e seguir pela caverna, para encontrar a primeira gaiola; agora é só fazer todo o caminho de volta até a torre, e dela seguir pela entrada rumo à caverna onde você pegou a primeira fruta.

No meio do caminho, quando estiver na entrada da caverna

onde você pegou a primeira fruta, vá para o lado oposto ao da caverna e procure na parede uma abertura com um Yellow Lum. Suba por lá e siga por dentro desta outra caverna, para chegar até uma área mais aberta onde há um daqueles carinhas malucos. Antes de ir até ele, vá para o lado direito da tela, beirando perto da lava, para pegar uma fruta. Lance-a na cabeça do carinha e use-o como plataforma para pegar mais uma gaiola. Faça o caminho de volta e siga mais uma vez para a caverna onde você pegou a primeira fruta. Derrube-a e a use para grudar na teia de aranha acima de você. Mova-se e atire nas criaturas escuras que aparecer, não esquecendo de pegar as Lums que estiverem na teia. Depois do primeiro trecho, derrube outra fruta e use-a para chegar ao outro lado e entrar ainda mais na caverna.

Murfy aparecerá para explicar como usar a fruta Plum (você já deve saber). Derrube a fruta e use-a para subir o rio de lava, dando acesso até uma entrada. Entrando, você se encontra numa espécie de templo, use as plataformas para evitar a lava, tome cuidado com o fogo cuspido das paredes. Atravesse a ponte suba no pilar para acertar a grade. Caia no caminho do meio, onde tem um Lum solitário, e atire contra a parede. Lá dentro, atire na estalactite para formar uma plataforma temporária e siga caminho. Derrube outra estalactite e destrua outra gaiola no caminho, depois atire no remendo das colunas para que elas formem uma ponte até o outro lado. Flutue até uma plataforma mais abaixo da descida do rio de lava e prossiga. Derrube outra estalactite e suba no círculo de pedra, que o levará rio abaixo. Uma labareda ficará pulando em sua direção lá embaixo, siga rápido pelas plataformas sobre a lava e suba pelas estruturas mais altas, detone outra gaiola e prossiga tomando cuidado para não encostar nas cachoeiras de mágma.

Alcançando o topo da coluna, cuidado com as aranhas que aparecerão. Siga por trás das cachoeiras de mágma e use a argola para chegar a outra plataforma. Descendo pela entrada, suba no círculo de pedra e fique atento no teto, durante o caminho você avista umas estalactites, derrube-as quando estiver chegando próximo ao fogo, e suba no círculo depois que ele passar pelas chamas. No final do caminho, seguindo pela entrada, você chega numa sala com três portas seladas com paredes que podem ser destruídas, derrube-as pela ordem (da direita para a esquerda), e você encontra, na primeira porta, algumas Red Lums; na segunda porta há mais uma gaiola e um Power Fist, além de mais Red Lums. Abrindo caminho pela terceira porta, uma aranha gigante aparece, dê um tiro carregado que ela vira história!

Entre pela terceira entrada e você chegará até um Shell puxando um ronco. Suba nele e chega a hora de uma descida alucinante. Tome cuidado pelo caminho, fique atento nas quebras que o caminho possui — simplesmente pule-os —, e não acelere. Preocupe-se em guiar pelo caminho e pular as plataformas, depois do luping, que você encontra, na seqüência haverá uma ponte bem estreita. Passando por ela, o resto do caminho é fácil, bastando pular para mais uma ponte no final da descida. Derrube a parede e, entrando por ela, você sairá na parte de cima do lugar por onde entrou. Use o grande tronco caído para chegar ao outro lado, antes de descer, e pegar algumas Yellow Lums; caia e apare uma fruta para poder, finalmente, descer o rio de lava.

você pega mais uma Yellow e Red Lums. Pisando no chão logo adiante, você cairá para dentro de uma outra caverna.

Fique parado e uma Plum cairá em cima de você, jogue-a para cima e depois suba nela. Use-a para descer o rio de lava, mas evite cair onde o mágma é mais incandecente (amarelo), pois a fruta não suportará o calor e você já era! Descendo cuidadosamente, e pegando os Lums no caminho, você acabará chegando até uma queda onde há uma fileira de Lums. Quando chegar na ponta da queda, pule e flutue para pegar todas as Lums (inclusive uma Yellow), pois uma outra fruta aparecerá logo abaixo e você poderá cair com segurança. A descida a seguir estará repleta de perigos, algumas raízes sairão das paredes e do teto para tentar atingi-lo, desvie delas e você chega inteiro no final.

Depois de cair pela entrada no final, desça devagar o rio de lava e suba na parte segura, onde você pega mais Red Lums e, usando a fruta como plataforma-suporte, uma Yellow Lum. Agora é subir na fruta e descer novamente o rio de lava, mas tenha bastante atenção pois aqui estará a ultima gaiola. Pegue a Yellow Lum no caminho e depois que passar pela poça de mágma amarela, junto da parede do lado direito de Ray, suba por trás da poça e você encontrará uma

Durante o caminho, você verá uma plataforma bem alta, que cruza o rio de lava, e antes dela há uma outra plataforma mais baixa. Suba por esta e desça pela entrada, pois lá por baixo você terá um caminho que o leva até a plataforma mais alta, onde você destrói mais uma gaiola. Depois é só usar o caminho da plataforma para chegar ao final do rio de lava, então pule para a entrada e você chega numa área espaçosa, onde uma criatura vive se escondendo atrás da árvore e das colunas de pedra. Fique de costas e espere alguns segundos, então a criatura estranha vai se mostrar; atire nela e repita o esquema até destruí-la. Pegue a fruta que ela vai deixar e leve a mesma até uma entrada do outro lado da localidade, para subir por uma entrada no alto da parede. O caminho a seguir vai levá-lo para fora da caverna, onde

passagem que o leva até um lugar cheio de teias de aranha. Use as teias como plataforma para chegar na parte de cima, onde você deve subir por outra teia na parede. Lá em cima, você encontra a última gaiola. Depois de destruí-la, pule diretamente para a saída no final da descida (flutue para se mais exato).

Cruzando a passagem, seu caminho vai ser por algumas colunas suportando uma plataforma triangular. Na primeira você encontra uma Magic Sphere, livre-se da criatura escura e jogue a Magic Sphere para a coluna seguinte. Vá jogando a Sphere coluna por coluna até chegar numa entrada. Vá flutuando de uma coluna para outra, e caso deixe a Magic Sphere por engano em alguma coluna anterior, lá embaixo você encontra uma argola que o levará para cima novamente.

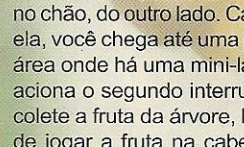
Depois de conduzir a Magic Sphere até a entrada, leve-a pelo corredor e você encontrará um trecho de mágma. Fique na ponta e jogue a fruta para cima, atirando em seguida para a fruta lá do outro lado. Isso fará com que ela venha até você. Suba nela e fique de frente para onde você veio, jogue a fruta para cima e atire rapidamente, e apare a fruta que cairá em cima de você! No resto do caminho, você passa por um estreito caminho, e na grande sala seguinte, jogue a Sphere na sua respectiva pirâmide de energia.

Um pequeno portal rotacionará 180º graus, siga para lá e entre por ele. Você voltará para o último corredor de lava, desça-o novamente e entre pelo outro portal no final, que também rotaciona 180º graus. Ao entrar, você chega uma outra localidade, onde há lava de todos os lados e uma porta selada com pedras. Fique rente a ela e atire contra ela, de forma que você não caia no mágma incandecente; pule até lá depois e passe pelas colunas até chegar a entrada do outro lado. Por sua vez, você vai escorregar o resto do caminho. Tenha bastante cuidado, pois em algumas partes não há proteção das paredes para evitar cair no mágma. No caminho haverá uma chama sendo cuspida da parede, pule-a e lá embaixo você chega num estreito caminho — não deixe de pegar a Yellow Lum. Depois da curva, pule no final do caminho e atire contra a argola que desceu junto com você; do outro lado você apenas desce mais um pouco, junto com outra argola.

Mais uma vez você volta até a grande sala. Sem descer, colete as Lums aí em cima e jogue a outra Magic Sphere no seu devido lugar, então Umber, o guardião, vai se mover. Suba em sua cabeça e ele o conduzirá pelo corredor de fogo; no finalzinho, pule fora ou você dança com ele! Subindo a escadaria adiante, você pega a última Yellow Lum e termina a fase, coletando mais uma máscara.

Level 11: THE ECHOING CAVES

- *Yellow Lum: 50*
- *Cages: 5*
- *Extra: Entrada para a fase: The Fairy Glade*

Depois que um cara entra por uma porta, você chega. Note que há um pequeno marcador, com quatro espaços. Ele indica que há quatro interruptores que devem ser acionados para que a porta, por onde o cara entrou, seja aberta. Quando estiver movendo Ray, carregue o tiro e acabe com mais um pirata que vai aparecer, depois suba na pequena escadaria aí no começo e acione o primeiro interruptor, e aproveite a pequena plataforma para chegar até uma entrada no chão, do outro lado. Caindo por ela, você chega até uma pequena área onde há uma mini-lagoa, mergulhe nela e nade até o outro lado, e lá você aciona o segundo interruptor. Depois disso nade de volta até a área anterior e colete a fruta da árvore, levando-a para o único corredor existente — você terá de jogar a fruta na cabeça do maluco parado adiante. Suba pela escada de cordas para voltar ao ponto de partida, claro que coletando a Super Yellow Lum.

De volta ao chão, siga para o outro lado da tela, rumo ao grande buraco, e use as finas colunas para chegar até o outro lado do buraco. Durante a descida, você pega mais uma Super Yellow Lum atrás da última árvore antes da descida. Pule para a água — que é apenas uma cobertura do chão — na parte de baixo, e procure o terceiro interruptor que está sendo guardado por um pirata. Acionando-o, vá para o outro lado do lugar e acione outro interruptor, redondo, para que algumas colunas de pedra ergam-se, permitindo sua subida até chegar na escada de corda. Subindo pela mencionada escada, você sairá numa área aberta onde haverá algumas plataformas flutuantes. Olhando para a parte de cima da primeira, é possível localizar mais uma Super Yellow Lum. Suba na plataforma e quando ela chegar em sua altura máxima, pule e volte para o chão — a plataforma vai virar e descer de ponta cabeça. Suba novamente na plataforma e dela pule para as demais que formam o caminho até o terreno do outro lado (tome cuidado na hora dos pulos, espere as plataformas subirem um pouco para depois pular).

Estando no outro lado, siga para dentro da "casa" (ou pedaço de barco), e

acione o interruptor redondo para que a porta seja aberta e permita que você encontre o último interruptor. Depois de acioná-lo, pegue a Super Yellow Lum e entre pela porta que você abriu; do outro lado você sairá numa caverna com uma porta selada. Mais adiante você pega um barril explosivo, use-o para abrir a porta e pegar uma gaiola.

Agora você terá de usar o barril como foguete para chegar ao outro lado. Pegue-o e passe pela tocha acesa e, quando estiver rasgando o ar, procure pegar as Yellow Lums do lado esquerdo da gigantesca coluna de pedra, e vá rumo a estrutura de madeira. Solte-se do barril e suba pela estrutura para pegar mais algumas Yellow Lums, depois é só descer até o mais baixo andar e pegar outro barril, usando-o para continuar a jornada até o outro lado; quando sair voando, vá para o lado direito da grande coluna de pedra e garantir mais uma Yellow Lum. Entrando pelo túnel seguinte, você coleta mais algumas Lums, e já no finalzinho você deve seguir uma fileira que dará acesso a uma entrada no alto da parede. No final do caminho, nesta entrada na parede, você terá acesso ao outro lado da segunda fase (The Fairy Glade), para pode pegar o restante das Lums e a última gaiola.

Voltando à Fairy Glade...

Você cai numa área cercada, então desça os grandes degraus e logo chegará a uma ponte. Olhe para contra a correnteza e uma fruta ficará a vista; atire nela e use-a como um barco para descer o rio. Chegando na barreira, use a teia de aranha para continuar e chegar até as colunas no meio d'água, e em seguida usar a teia novamente para chegar ao outro lado. Mas tome cuidado! Algumas criaturas escuras vão aparecer, atire nelas enquanto tenta chegar ao outro lado.

Quando chegar até a muralha, do outro lado, use as argolas para conseguir prosseguir até chegar em outras colunas. Chegando na última, uma figura fica jogando barris explosivos contra você, vá para baixo dele e fique sobre a parte de madeira que é verde, para que o pirata jogue o barril e derrube o chão para você — Hmm... lembre-se de sair de baixo para não ser atingido! Depois que as tábuas caírem, entre por uma abertura aí por baixo e dentro do lugar haverá a última gaiola — logo adiante — contendo as últimas Yellow Lums. Agora que está com mais uma fase completa, detone o carinha que puxa um ronco do outro lado, para então descer pelo buraco e voltar para a fase que estava a pouco.

Agora que você está de volta, saia desta entrada e vá para a parte de baixo do lugar (flutue para o lado direito da tela) e chame a atenção do maluco de camisa listrada. Quando ele vier atacar, pule para a água e flutue de volta para ele ir atrás! Livrando-se dele, pegue o barril e passe pela tocha, mas vá diretamente para o interruptor no alto da parede, do lado direito, e solte-se para não sofrer dano e acionar o interruptor com o impacto. Feito isso, volte até onde você pegou o barril e entre pela porta aberta.

Logo de cara você avista uma gaiola no teto, pegue o barril e fique embaixo dela para poder jogar o explosivo por baixo. Pegue outro barril e mais uma vez você deve seguir como um foguete até o outro lado, mas o pequeno problema agora é que você terá de voar mais baixo e não deixar nenhuma Yellow Lum no caminho.

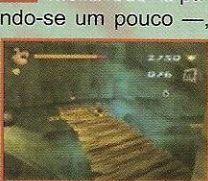
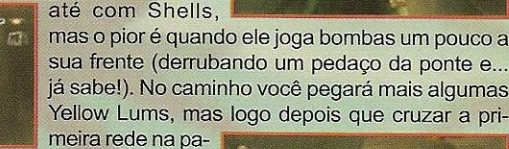
Quando chegar até a plataforma no final do caminho, olhe para o lado direito e você avistará um interruptor redondo — não o acione ainda! Avance pela passagem, detonando um pirata, e antes de pular para o outro lado, olhe para cima (para avistar mais uma gaiola). Perto da parede você deve ter notado uma Yellow Lum. Pule lá e você será jogado na rede acima, use a mesma para chegar até a gaiola na ponta.

Na seqüência, volte para o lugar onde foi visto o interruptor redondo, e atire nele. Entre e imediatamente vá para o outro lado da plataforma, onde você pega mais um barril. Use-o para seguir caminho pelo túnel mais próximo da água. Tente não deixar nenhuma Yellow Lum no caminho, pois no final do caminho você deve ir diretamente em direção a uma rede grudada na parede (que começará a cair quando você se agarrar a ela). De lá você chega até uma plataforma onde, em seu final, haverá um barril. Pegue-o e mais uma vez o use para chegar ao outro lado — sem deixar as Yellow Lums —, depois é subir em cima da estrutura e ir para esquerda, onde estará a última gaiola; é só seguir o Teensie!

Level 12: THE PRECIPICE

• Yellow Lum: 50 • Cages: 6

• Extra: —

Depois da cena do navio prisão, você chegará numa fase onde a habilidade é o que conta. Aqui tudo será corrido, pois um pequeno vacilo pode complicar o seu lado. Siga pela ponte de madeira e fique esperto com o navio que o acompanha, ele tentará acertá-lo com bombas e até com Shells, mas o pior é quando ele joga bombas um pouco a sua frente (derrubando um pedaço da ponte e... já sabe!). No caminho você pegará mais algumas Yellow Lums, mas logo depois que cruzar a primeira rede na parede — e adiantando-se um pouco —, você encontra a primeira gaiola pendurada. Destrua-a o quanto antes e prossiga, tentando não deixar nada para trás. Depois de se pendurar na argola, logo em seguida você encontra a segunda gaiola, seja rápido! No trecho final do caminho, você encontra a terceira gaiola e um interruptor antes. Acione-o e fique de frente para a gaiola, então pule e atire e siga rápido para a saída ao lado.

Dentro da caverna, a coisa se repete novamente — fique atento com todos os tiros do inimigo e siga esperto até a estrutura de madeira no final do caminho. Quando começar a subir pela estrutura, subindo em espiral, você não pode deixar nenhuma Yellow Lum no caminho (mais exatamente quando estiver chegando ao final da subida). Outra gaiola será encontrada, mas seja rápido porque o nível da água continuará subindo! Na seqüência a coisa será mais sossegada. Quando atingir o alto da estrutura, detone o pirata e acione o interruptor, então suba pela escada de corda e lá em cima outra gaiolá será encontrada. Acione o interruptor aí em cima e pule para guincho ao lado, pegue todas as Yellow Lums — volte para o começo do guincho para ter certeza, e só então saia pela passagem do outro lado.

Novamente outro caminho perigoso e exigente. Tome todas as precauções citadas anteriormente e prossiga sem ficar parando muito. No fim do caminho você chegará em uma grande queda (depois que usar a rede para se pendurar e chegar a entrada adiante, logicamente...). Quando estiver caindo, flutue para poder coletar todas as Yellow Lums na descida. Fique atirando nas criaturas escuras que vão subir de encontro a você, e quando avistar a continuação do caminho de madeira, o navio aparecerá novamente. O caminho a seguir é o finalzinho, e quando entrar pela caverna, você chegará no convés de um grande navio. Um indivíduo aparecerá para lutar com você, use tiros carregados e fique em movimento constante para evitar levar uma bomba na cabeça — o seu inimigo também está sujeito a levar bomba na cabeça —, agora é só seguir para a esquerda, mais adiante, e destruir a gaiola; antes de concluir a fase, siga completamente para a esquerda e suba pela rampa. No fim da subida estarão as duas últimas Super Yellow Lums.

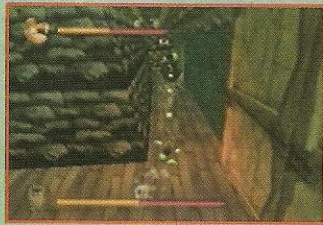
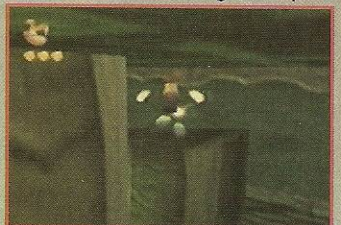
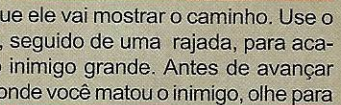
Level 13: THE TOP OF THE WORLD

• Yellow Lum: 50 • Cages: 2

• Extra: —

A cena mostra um maluco vindo numa cadeira estranha. Tendo movimento, chame a atenção do cara e pule rumo ao buraco, flutuando, e voltando em seguida pro tonto cair fora! Suba na cadeira e prepare-se para uma descida "alucinante" a seguir. Como é de se esperar, há uma porrada de obstáculos no caminho, e em alguns deles você deve andar com a cadeira inclinada para o lado oposto — colocando para os lados você vira a cadeira, podendo rotacionar 360º graus completos —, evitando bater em alguma coisa. No caminho você encontra algumas Yellow Lums, e não vai ser fácil pegar todas! Toda vez que perder uma Yellow Lum, bata propositalmente e faça o caminho novamente. Em alguns lugares, uns caras vão atirar em você — faça o mesmo —, desvie para facilitar as coisas. Quando entrar nos túneis, cuidado redobrado com pequenas paredes que bloqueiam o caminho. Passando a etapa seguinte, com algumas colunas cruzadas, você chega no

último túnel (você deve passar com trinta e três Yellow Lums coletados).

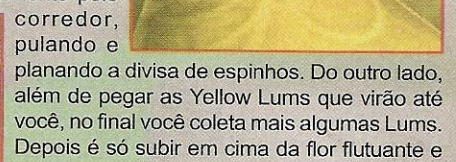
Quando descer da cadeira, use o tiro carregado e mande mais uma rajada para acabar com o grande inimigo. Livrando-se do inimigo, não deixe de pegar a Yellow Lum no espaço da parede. O corredor seguinte estará cheio de barris que não param de vir, pulando-os você chega até uma escada de corda que o leva para um sala mais aberta. Do lado direito há um barril, e mais adiante na tela você encontra mais um daqueles inimigos grandes; use os tiros carregados e rajadas em seguida. Quando tudo estiver limpo, pegue todas as Yellow Lums que encontrar — do lado esquerdo da tela, acima de um buraco, há uma —, olhe sempre para a parte de cima das caixas. Mais adiante, do lado direito, há uma gaiola. Depois de destruí-la, e coletar todas as Yellow Lums, volte e pegue o barril. Siga como se fosse avançar na tela, mas entre por uma abertura do lado esquerdo (sem soltar o barril) para chegar até uma área com uma plataforma flutuante. Pegue carona nela e, do outro lado, use o barril para abrir a porta.

Do outro lado da porta você encontra um Teensie, uma Power Fist e mais uma Yellow Lum. Siga o baixinho, pegando outra Yellow Lum na teia, que ele vai mostrar o caminho. Use o tiro carregado, seguido de uma rajada, para acabar com outro inimigo grande. Antes de avançar pelo corredor, onde você matou o inimigo, olhe para trás e pegue mais duas Yellow Lums. Adiante no corredor, você encontra a segunda gaiola. Reviste meticulosamente toda esta região, pois o restante dos Yellow Lums estão por aqui — procure por trás e em cima de cada caixa! Passando o pente fino no lugar, siga o baixinho e fim de fase.

Level 14: THE SANCTUARY OF ROCK AND LAVA

- **Yellow Lum: 50**
- **Cages: 7**
- **Extra: Hora de correr contra Ly!**

Ao entrar na fase, do lado esquerdo mais uma vez você encontra outro espírito de Ly meditando. Pegue as Red Lums, se quiser e prossiga. Em cima de uma rede, você enfrenta um pirata (acabe com ele!). Do outro lado suba em cima de um barril sobre o pântano e atire nas criaturas que aparecerem em seu caminho. Quando chegar até o caminho de madeira, cuidado com os barris que rolam. Chegando ao alto da subida, use a argola para chegar na grande janela. Dela pule e flutue até o caminho por sobre o pântano. Livre-se do olho no caminho, e tome cuidado quando pular pelos espaços em que o caminho entra no pântano.

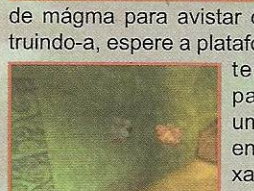
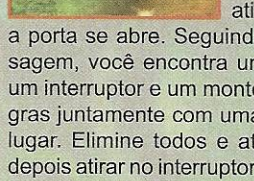
No final, use as rochas arredondadas como plataforma e desça até a ponte de madeira. Volte-se para o caminho por onde veio e detone a gaiola pendurada, ela vai liberar a argola para você seguir em frente. Ao chegar no final da ponte de madeira, pegue o Power Fist sobre a pequena coluna de pedra e antes de entrar na localidade a seguir, carregue o tiro para acertar um pirata que aparece. Dentro do novo lugar, detone todos os olhos para evitar problemas, e pegue todas as Yellow Lums.

Mais ao fundo, você encontra uma pequena subida e umas criaturas negras; acabe com elas e, quando chegar na passarela no final da subida, pule e plane para poder destruir outra gaiola pendurada, depois faça caminho novamente e entre pela passagem no fim da passarela. Na sala seguinte, cuidado com o chão de espinhos (se cair, já era — um abraço!). Pule cuidadosamente para a plataforma seguinte e depois use a grade na parede, pegando as Yellow Lums, e do lado esquerdo você chega até um corredor com algumas raízes espinhentas que saem da parede.

Quando for pular a divisa de espinhos no caminho, olhe para o lado direito para ver uma gaiola. Atire contra ela e prossiga normalmente pelo corredor, pulando e planando a divisa de espinhos. Do outro lado, além de pegar as Yellow Lums que virão até você, no final você coleta mais algumas Lums. Depois é só subir em cima da flor flutuante e atirar nas raízes espinhentas — quando chegar perto das mesmas —, para não cair de cima da flor, que o levará para dentro do buraco de espinhos na sala por onde você veio.

Lá embaixo, se cair vira história! Mantenha-se sobre a flor e

fique atento quando ela aproximar-se da chama sendo cuspida da parede. Pouco antes da flor se queimar por completo, pule para a parte sólida adiante. Suba em cima da outra flor e repita a mesma manha quando esta passar por cima da próxima chama. Na flor seguinte, procure atirar contra mais algumas raízes que vão sair da parede. Quando a flor desaparecer, flutue e colete mais algumas Yellow Lums.

No caminho abaixo, siga pulando pelos tocos acima da lava, e destrua mais uma gaiola no caminho — não fique por muito tempo em cima dos tocos mais altos, eles caem! —, agora é só chegar até uma porta do outro lado, passando a baforada de fogo entre uma plataforma e outra (os Yellow Lums da gaiola vão até você quando pisar na plataforma onde estava a citada gaiola). Tomando cuidado com a raiz, mais adiante você pega outra Yellow Lum e avista um interruptor na parede. Atire contra ele para abrir a passagem do outro lado.

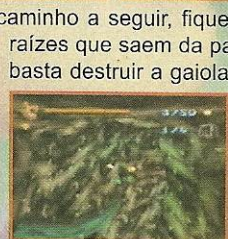
Cruzando a passagem, do outro lado você chega numa sala onde há uma cachoeira de mágma caindo em uma plataforma giratória, enquanto do outro lado há uma rajada de fogo que não pára. Fique em baixo da plataforma acima de onde você está para passar com "segurança" por baixo da cachoeira. Quando estiver do outro lado, use as plataformas na parede para subir até a grade e ter acesso a outra plataforma acima. Estando na plataforma mais alta, olhe para a cachoeira de mágma para avistar outra gaiola. Destruindo-a, espere a plataforma (a que protegeu do mágma) passar para pegar uma carona nela, e então suba imediatamente pelas plataformas fixas que darão acesso até uma entrada no alto; atire no interruptor e a porta se abre. Seguindo pela nova passagem, você encontra uma grande porta, um interruptor e um monte de criaturas negras juntamente com uma raiz no meio do lugar. Elimine todos e atire na raiz, para depois atirar no interruptor na parede e abrir a porta o suficiente para passar (ela não abre muito).

Do outro lado, mais um caminho repleto de lava. Antes de seguir pelo caminho convencional, desça pela parede de onde você está pisando — do lado esquerdo — para pegar dois Yellow Lums na parte debaixo; depois é subir e seguir caminho. Logo adiante, você encontra uma gaiola pendurada e uma parede, com raízes espinhentas, que fica entrando e saindo da parede adiante. Espere ela sair e atire contra ela para que o tiro ricocheteie e atinja a gaiola abaixo. Siga rapidamente quando a parede retrair, e mais adiante você encontra mais alguns daqueles pequenos pilares. Use-os para chegar ao outro lado e não esqueça de acertar o interruptor na parede para que uma plataforma surja para que você tenha acesso; o caminho a seguir é o final da fase, mas não deixe de pegar os últimos Yellow Lums atrás dos grande pilares. No centro, atire na pedra abaixo da gaiola e o tiro será mandado para cima. Menos uma fase!

Correndo contra Ly

Nas fases The Bayou e The Sanctuary of Rock and Lava, olhando para a esquerda você nota o espírito de Ly sobre uma entrada. Fique embaixo dele e ela falará com você, levando-o para um novo mundo onde você terá que correr contra ela. Ganhar dela na corrida? Sem chance! Ela é muito rápida e não perde tempo, enquanto você terá de coletar todas as cinqüenta Yellow Lums durante o caminho. Além de ser rápido para acompanhar Ly, você não pode demorar demais, pois há um marcador de tempo que não pára por nada, e deve ser recarregado pegando símbolos deixados por Ly no caminho. Não há muito o que explicar sobre as duas fases em que você corre contra Ly, os objetivos ainda são: coletar as Yellow Lums e segui-la! No final de cada estágio (Walk of Life e Walk of Power) ela dá um acréscimo ao seu life e poder de ataque. ***Obs.:*** Para poder entrar nestas fases, você precisa ter uma certa quantidade de Yellow Lums coletados.

Level 15: BENEATH THE SANCTUARY OF ROCK AND LAVA

- ***Yellow Lum: 50***
- ***Cages: 7***
- ***Extra: Hora de correr contra Ly!***

Nesta fase Ly aparecerá para ajudar Ray, dando-lhe o poder de voar. Para isso, basta pular e apertar novamente o botão de pulo. Quando Ray estiver descendo, basta ficar apertando **A** para subir novamente (para descer, somente tocando o chão ou batendo em alguma coisa que o machuque). Sendo assim, olhando pela grade do outro lado da tela, você avista a primeira gaiola. Fique de costas para ela e você localiza uma entrada selada por pedras, atire contra elas e um caminho se mostrará. Siga por ele, tomando cuidado para não cair na lava. No caminho a seguir, fique atento com as raízes que saem da parede e no final, basta destruir a gaiola e voltar para o ponto de partida. Acabe com a criatura negra que fica voando, depois colete as Red Lums, para só então subir pela passagem no teto — onde o menor erro pode levá-lo à morte!

Passe cuidadosamente pelas raízes que vão aparecer no caminho, não deixando de pegar o Yellow Lum. No final deste primeiro corredor, você chega até um outro onde há uma forte correnteza de vento que o empurrará sempre em frente. Vá com cuidado e preste atenção quando chegar numa pequena abertura na parede de espinhos, e do outro lado haverá mais algumas criaturas negras que o atormentarão. No caminho a seguir você terá de passar por baixo de um paredão, esquivando-se do fogo que circula.

A seguir, atire nas pedras que lacram a porta que dá acesso a um curto corredor de mágma fumegante — cuidado com as cachoeiras, em especial. Atire noutras pedras que lacram a entrada seguinte, e neste novo corredor, não deixe de pegar as Yellow Lums sobre as colunas. Logo mais você chega em terra firme, pegando mais alguns Yellow Lums. Antes de chegar até a sala seguinte, olhe para baixo (para a lava) para ver uma gaiola pendurada. Depois de destruía-la, vá para a sala e algumas criaturas negras aparecerão. Detone-as e voe para cima, e para trás da ponta de coluna no teto, lá você encontra uma Super Yellow Lum escondida. Antes de descer, fique de costas para o lugar de onde você veio, de maneira que você fique de frente para a ponta de coluna no teto, para poder atirar nela — na parte inclinada de sua ponta — para fazer com que os tiros acertem as pedras que selam uma entrada logo abaixo; depois é só entrar.

O caminho abaixo é o mais chatinho de se passar com sucesso na primeira vez. Você voa por entre cachoeiras de mágma (sem deixar as Yellow Lums no caminho), além de subir o rio de lava rapidinho

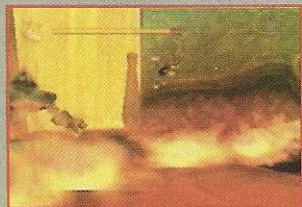
para não ser empurrado contra ele. O caminho a seguir estará dividido por algumas raízes que formam divisas. No meio do pequeno espaço entre ela e a parede, ou o rio de lava, existem algumas Yellow Lums. Depois do Green Lum, fique atento para o caminho. Depois de pegar uma Yellow Lum

quase que encostada nos espinhos, num dos espaços, do lado esquerdo, uma grande abertura na parede

se mostra do lado esquerdo. Lute contra a corrente de vento para entrar neste lugar, pois lá você pega duas gaiolas no fundo (e duas Super Yellow Lums). Caso passe direto, morra e tente novamente.

Pegando as duas gaiolas volte para o corredor e pegue o restante das Yellow Lums no caminho, desviando das raízes, e pronto. Depois de sair do corredor, Ray vasculha o lugar e não encontra nada.

De repente uma criatura de fogo acerta Ray e o joga dentro do buraco de mágma escaldante. Chega a hora de enfrentar Foutch o guardião deste santuário. Enfrentá-lo não é difícil, apenas procure manter-se o mais longe possível dele, caso ele pule e gire em cima de você, já era! Você terá de correr de frente para a tela, sempre pulando as ondas de fogo que ele joga, e tomando cuidado para não cair na lava.

Você vai andará em círculos ao redor da estrutura central, note que há duas teias (uma em cada lado da estrutura) e elas servem para dar impulso para você ficar na mesma altura da grande

estalactite. Atire nela para que a mesma caia em cima do cabeça quente (essa foi legal). Repita a manha mais duas vezes que ele não dura muito. A cada acerto, ele ficará mais louco e jogará ondas e colunas de fogo! Desviar fica por sua conta.

Eliminando o grandalhão, ele vira um monte de Red Lums e libera uma argola. Use a teia para tomar impulso e use a argola para chegar até a ponte acima. Dela, siga para dentro da estrutura

e caia pelo buraco. Neste final de fase, Ray encontra a terceira máscara! ***Obs.:*** Ray perde a habilidade de voar.

Level 16: TOMB OF THE ANCIENTS

- **Yellow Lum: 50**
- **Cages: 6**
- **Extra: Salvar Clark**

Passando a ceninha em que o "grande" capitão dá uma bronca no seu subordinado, a fase começa com você descendo o grande escadão que termina numa entrada de frente para a tela. Pule até lá e destrua uma gaiola,

acionando o interruptor para que o portão do outro lado seja aberto. Siga para lá e siga pela subida com o tiro carregado, pois uma aranha vai aparecer logo atrás de você. Na subida, você deve ter notado que há fantasmas saindo de uma grade no chão. Não passe no meio deles ou sofrerá dano. No alto da subida, depois de tomar cuidado com alguns inimigos que aparecem, você chega num lugar com um grande buraco no meio. Chegue na pontinha e atire contra um interruptor na lápide do túmulo (se descer, você pode enfrentar uma aranha gigante e uma pequena), depois dê a volta ao redor do buraco para coletar os Yellow Lums.

Siga pelas colunas no meio da água avermelhada, tomando cuidado com as piranhas que vão pular. Lá no alto você chega numa abertura e, escalando a teia, entre pela passagem do lado esquerdo. Ela o levará até uma área onde há um navio encalhado e uma parede de teia. Detone o pirata sobre o latão do lado direito, e atire na mão que sai do baú.

Pule para a teia e escale rapidamente para cima e para o lado direito; ignore a aranha que o seguirá. Pule no alto do mastro e acione o interruptor, depois é só pular e planar até o baú e dele pular para o caminho.

Saindo desta localidade, vá para a entrada seguinte (mais acima e do lado direito) para chegar até

um cemitério. Cuidado com piranha e o pirata mais adiante (dentro do túmulo), atire na mão que sai do túmulo caso queira passar perto. No final do cemitério, atrás de uma lápide, você encontra o terceiro interruptor. Acione-o e volte para o curto corredor, desta vez escale a teia de aranha e, no final do corredor a seguir, atravesse a água esverdeada, tomando cuidado com as piranhas, para escalar a teia do outro lado e descer pelo túmulo.

Quando chegar ao fundo do túmulo, do lado direito haverá umas engrenagens. Atire nelas para que portão se abra, e rapidamente vá para o lado esquerdo e suba em cima do barril para descer a correnteza. Pule para o latão e dele para o barril seguinte rapidamente. No final do rio, suba pela teia e acabe com o pirata do outro lado; acione interruptor e continue. Do outro lado, desça até a ponte de madeira e dela pule rapidamente para o latão, repetindo o mesmo para o latão seguinte (só tome cuidado com o raio que desce e sobe). Tome carona no barril mais adiante e escale pela teia de aranha no final e, descendo do outro lado, pegue o barril e use-o para chegar ao outro lado — não deixando de coletar as Yellow Lums no caminho.

Do outro lado, desça na ponte de madeira e acabe com um carinha na porta lá do outro lado. Ao invés de entrar pelo caminho que o pirata estava guardando, olhe para a grande coluna no meio do rio esverdeado. Olhando para cima, detone a gaiola e ela liberará uma argola. Use-a para voltar até o outro lado, pegue o barril e use para voltar ao outro lado, mas vá para uma entrada na parte de cima. Ela dará acesso a uma área onde você pega mais algumas coisas necessárias para completar a fase.

Nesta nova área, pegue o barril e use-o para chegar até uma estrutura de madeira do outro lado. Lá em cima, pegue algumas Red Lums e desça pela teia de aranha novamente para pegar outro barril. Vá para o outro lado e logo você avista uma outra gaiola. Vá na parte mais baixa da plataforma de madeira e destrua a gaiola, para só então poder cair por uma abertura no meio da plataforma — um pirata vai aparecer repentinamente.

Pegando carona no barril, use a teia no teto para chegar ao outro mais a frente, não deixando as Yellow Lums e tomando cuidado com os inimigos que aparecerão. Quando estiver descendo no barril, acerte qualquer inimigo que partir para cima de você e fique atento para uma argola do lado direito de Ray. Quando o barril passar por perto, pule e use a argola para chegar até a teia na parede e subir em cima da viga lateral. Da viga, use a outra argola e dê a volta para encontrar uma outra gaiola atrás da viga lateral. Agora é só usar as demais argolas para chegar ao outro lado e prosseguir. Tome cuidado depois que escalar a próxima teia de aranha, no corredor uma aranha gigante aparecerá. Livre-se dela e faça as engrenagens funcionarem para abrir a passagem no chão.

Do outro lado, pule para o barril e colete todas as Yellow Lums que encontrar no caminho (você terá de pular para pegar algumas), mas fique atento com os interruptores na parede para abrir caminho para você não se dar mal. Quando encontrar outro barril no caminho, pule nele e comece a atirar para atingir um pirata que joga barris explosivos em você. No final do passeio, você sobe por uma rede e vai parar numa sala onde um outro pirata aparece para estragar a festa. Tome muito cuidado, ele é resistente e bem rápido. Acabando com ele, pegue o barril explosivo aí perto e suba a escada, jogando-o na porta do lado direito para ter acesso a mais uma gaiola. A seguir é só você usar a argola para chegar até uma rede que o leva até uma abertura que, por sua vez, o leva a um buraco. Caindo por ele, no final você aciona um interruptor que abre a porta. Na sala seguinte você se depara com seu camarada Clark, mas alguma coisa acontece com ele quando tenta vir a seu encontro. Alguém o controla! Você terá de enfrentá-lo e quebrar a caixa de controle atrás de suas costas. Evite ficar muito perto ele, ou levará uma mãosada. O esquema é atirar nos três interruptores para que um raio se forme. Passe por cima do raio e Clark irá atrás de você e, quando ele tropeçar e cair, atire na caixa de controle em suas costas. Repita a manha até que ele seja destruído. Quando eles vão se cumprimentar, dando um showzinho, Ray vê a última gaiola no alto. Sem sair de cima de Clark, destrua a gaiola e é final de fase!

Level 17: THE IRON MOUNTAINS

• *Yellow Lum: 50* • *Cages: 3*
• *Extra: Resgatar a família de Globox*

Mais uma vez você encontra a pequena turma de Teensies e eles falam a mesma coisa quando você for entrar na fase (que coisa...). Bem, logo de começo, olhe para sua direita para ver uma argola. Use-a para pegar o Yellow Lum, e depois pule para a outra argola e vá fazendo o mesmo com as que encontrar, sempre pegando os Yellow Lums. Pegando os seis primeiro Lums, prossiga e suba pela rede na parede. O caminho a seguir o levará até um tipo de roda de energia que tem um raio vermelho que não pára e uma plataforma que não pára de girar. Tomando cuidado com o raio, acerte os dois interruptores — não vai ser fácil — para que a corrente elétrica cesse e você possa descer pela abertura no meio da plataforma.

Lá embaixo, você chega até uma subida verdejante. Suba com o tiro carregado e acabe com um pirata que vai aparecer. A seguir, você chega até uma pequena ponte que conduz através de um pântano. Não suba na ponte!, carregue o tiro e espere o pirata aparecer, acabe com ele e então continue. Chegando ao outro lado do caminho, saia da caverna e entre novamente, para evitar um outro pirata que vai aparecer, além do que está sobre a caixa. Detone os dois e use as caixas para subir, lá em cima você encontra mais uma gaiola, abaixo da plataforma de madeira e algumas Lums. Pule para a outra plataforma e flutue, depois acione o interruptor e continue. Ande com o tiro carregado e acabe com outro pirata que aparecerá antes de você subir pela rede na parede de madeira. A passagem o leva até uma corredeira de águas violentas e uma ventania muito forte.

Pule e flutue, garantindo-se apenas em cair em cima das caixas. Antes de cair em cima da primeira caixa, carregue o tiro e dispare num carinha sobre uma plataforma. Depois pule para as demais caixas e detone a gaiola que está debaixo da plataforma. O final da corredeira vai terminar numa cachoeira, e além dela haverá um balão parado. Pule e flutue até ele.

Ray vai chegar até uma espécie de "fortaleza", e seu guardião é um tipo de ave mecanizada. Ela não fará nada com você, mas nem por isso encoste nela. Perceba que toda vez que ela dá um pulo, todo o chão treme e faz algumas pedras se levantarem. Embaixo há algumas Yellow Lums, mas não é possível pegá-las agora. Suba em cima da caixa e espere ela ser lançada para cima, para que você possa entrar pela abertura acima. A abertura o leva para uma sala com caminhos estreitos e mais um maluco de guarda. Vá em direção a ele e pule para a outra parte do caminho, para que ele caia fora! Depois é só subir o lance de escadas e, no caminho para chegar até a gaiola avistada, olhe para a sua direita e uma porta com mais um remendo será localizada. Atire nela para libertar alguns dos filhotes de Globox, para só depois destruir a gaiola. Suba em cima da caixa, do lado direito de onde estava a gaiola, para poder entrar pela outra abertura. Ela o levará até um Shell adormecido, que o auxiliará nesta parte da fase. Quando sair em disparada, você vai perceber que estará andando pela estrutura na parte de cima, logo ao lado, de onde está aquela ave mecanizada. Passando pela primeira seta de indicação, você pode ir para o lado esquerdo pelas vigas laterais, e explorar melhor o lugar — explore para ter certeza de que não deixou nenhuma Yellow Lum no caminho, pois ao avançar não terá mais volta —, depois é só voltar para o caminho original que o leva até o chão normal.

Durante o caminho, você vai encontrar uma caixa e um barril no seu caminho, e nela haverá algumas placas indicando para onde você deve ir. Siga-as e suba pela parede ao lado do barril, pois na estrutura acima você deve subir para coletar algumas Yellow Lums. Suba com cuidado para não cair fora das colunas (você pode morrer ou mesmo escapar, com um pouco de sorte, com vida). Na parte de cima, você encontra duas Yellow Lums e uma Super Yellow Lums. Descer é o problema! Depois de coletar tudo na parte de cima, volte até as placas do barril e da caixa, e siga para a que indica o caminho do lado esquerdo. Lá você chega até uma área com dois interruptores nas paredes que servem para abrir os portões adiante. Use as paredes para passar pelos interruptores, para abrir os portões e libertar os filhotes de Globox.

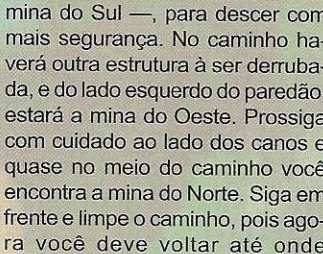
Saia pelos portões e siga para o lado direito, mas permaneça próximo a parede para que a ave mecanizada não o ataque. Você terá de usá-la para quebrar as pedras e pegar as Yellow Lums embaixo delas. O grande segredo é que a ave não o persegue quando você está próximo da parede ou mesmo nas beiradas do terreno. Você não tem chance correndo normalmente contra ela, então use o turbo (**B**) para correr a valer. A primei-

ra coisa que você terá de fazer é ir para cima dela, pelo meio das pedras, e quando ela o avistar — e partir para cima — dê meia volta e ande perto da parede. Repita a manha até ela destruir todas a pedras, e o outro grande problema será pegar as Yellow Lums. Dê a volta pela borda do terreno e chame a atenção dela pelo outro lado, então comece a usar turbos e siga para cima das Yellow Lums.

Pegando todas as Yellow Lums desta área (no total você deve estar com trinta e nove), siga pela borda do terreno para chegar até uma grande pedra de ponta e uma ponte quebrada. Pule por ela e no segundo pulo, você prossegue sem o Shell. Você vai cair num lugar com alguns pedaços de navio. Pule para caixa, onde estão caindo frutas, pegue a Plum e a jogue para o terreno seco, depois pegue-a novamente e a jogue no terreno mais adiante. Use-a para pegar uma Super Yellow Lum no alto, depois vá andando pela esquerda para avistar uma argola. Use-a para subir na estrutura adiante e, estando na parte de cima da estrutura, mais adiante você encontra a última Super Yellow Lum.

Pule para a estrutura do outro lado e prossiga pela ponte de madeira, quando chegar ao final do caminho, você encontrará a esposa de Globox, Uglette, chorando porque os piratas levaram seus filhos e Globox — que tentou deter os malvados. Ray vê um navio parado e fala que vai atrás dos filhotes, nas quatro minas localizadas a Norte, Sul, Leste e Oeste.

Você agora controlará o navio, tome um extremo cuidado para vagar por entre os paredões. O **B** ainda serve para você atirar e livrar estruturas de seu caminho. Sua primeira parada será na mina do Sul, os filhotes vão embarcar e a viagem de coleta continuará. Quando você avistar uma grande caixa com um desenho de caveira, do lado esquerdo há uma passagem. Derrube a estrutura no caminho, cuidado com os tiros, para prosseguir.; a seguir, você chega numa divisa de caminhos. Siga pelo caminho do lado direito, ao lado dos grandes encanamentos, e derrube a outra estrutura.

No caminho você encontra a mina do lado Leste. O caminho a seguir é sem saída, então dê um balão — aproveitando todo o espaço — para fazer meia volta. Quando chegar na divisa de caminhos, siga para o caminho do lado direito — ao lado do segundo poste localizado no caminho por onde você veio depois de passar na mina do Sul —, para descer com mais segurança. No caminho haverá outra estrutura à ser derrubada, e do lado esquerdo do paredão, estará a mina do Oeste. Prossiga com cuidado ao lado dos canos e quase no meio do caminho você encontra a mina do Norte. Siga em frente e limpe o caminho, pois agora você deve voltar até onde Uglette ficou. Quando chegar novamente até a divisa de caminhos, entre pela passagem no meio dos postes iluminados e faça o caminho de volta. Quando chegar até a esposa de Globox, ela ficará muito feliz, e alguns blá, blá, blás depois, um dos filhotes de Globox entrega a quarta máscara para Ray.

Level 18: THE PRISON SHIP

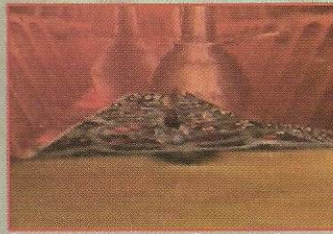
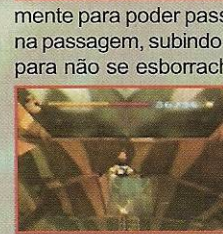
- ***Yellow Lum: 94***
- ***Cages: —***
- ***Extra: Resgatar a família de Globox***

Entregando a última máscara para Polokus, você finalmente consegue reforço para banir os piratas de sua terra. Polokus aciona o teletransporte para que você chegue até navio prisão, enquanto isso ele e Ly, juntamente com o reforço, começará a exterminar os demais piratas. Enquanto isso, no navio prisão, o capitão recebe uma visita de um "vendedor" que vende um grande robô para acabar com Ray. Quando estiver na fase, prepare-se para a mais difícil de todo o jogo (também pudera, é a última fase!). Você começa numa grande descida, tendo o caminho acidentado e cheio de contratempos. Haverá rios de lava, curvas fechadas e um monte de coisas mais que o prejudicará. O importante é que você colete todas as Yellow Lums no caminho. Caso perca alguma dessas, se mate para começar novamente. Na primeira parte da descida, você deve coletar todas as vinte e umas Yellow Lums.

A descida seguinte é mais perigosa e exige mais paciência e agilidade. Preste atenção durante o caminho pois você terá de acionar alguns interruptores para que alguns bloqueios sejam abertos. Os Yellow Lums no caminho estão mais difíceis de serem coletados, alguns deles estão em lugares altos e exigem que você pule para pegá-los. Em especial, quando chegar na divisa onde o caminho é cortado, coloque o direcional para cima e pule para a continuação do caminho, mas um pouco para a esquerda, para pegar outra Yellow Lum. Na seqüência, atire no interruptor na parede do lado esquerdo, para que uma rampa seja baixada logo ao lado. Subindo a rampa, ande beirando a lateral do lado direito, para pegar mais algu-

mas Yellow Lums, e já atire no próximo interruptor do lado esquerdo.

Na descida seguinte, você terá de beirar novamente mas desta vez em zig-zag para pegar algumas Yellow Lums, e deve atirar para acessar a rampa. Durante o pulo, já fique atirando num interruptor do lado esquerdo, para baixar mais uma rampa, e pule em seguida! Você chegará em um grande buraco circular rodeado de Yellow Lums. Antes de cair pelo buraco, pegue a todas as Yellow Lums (para evitar cair rapidamente, dê alguns pulos e direcione para longe do buraco).

Entrando pelo buraco, você cairá numa sala. Saia dela e desça para uma grande plataforma de madeira logo abaixo, do lado esquerdo, do caminho de grade. Pendure-se na parte de baixo da grade e siga para o outro lado, para pegar uma Super Yellow Lum. Quando descer na outra grande plataforma de madeira, ande até a beirada dela (olhando para o outro lado da fase), e você nota mais uma Yellow Lum. Pule e flutue para pegá-la, e quando cair, prepare-se para acabar com a raça de um pirata que atira fogo contra você. Você é obrigado a detoná-lo para prosseguir (evite ficar embaixo do grande eixo de madeira espinhoso). Depois de acabar com o pirata, vá pegar a Power Fist (se não a pegou antes) e suba novamente até a sala anterior. Um teletransporte trará um Shell para você pegar. Suba nele e prepare-se para voar pelo restante da fase. Mantendo o botão **Z** pressionado, o Shell estabilizará em linha reta e você poderá virar em cima dele (virar para os lados e tal), e para se mover para o lados, você deve soltar **Z**.

Nesta primeira etapa da viagem aérea, passe por trás dos tanques para pegar algumas Yellow Lums, depois faça o caminho de volta pelo meio dos tanques, para pegar mais algumas Yellow Lums perto da lava. Depois vá mais uma vez para o outro lado da tela e passe por cima de um interruptor sobre uma plataforma de madeira, para poder abrir a grande porta adiante. No trecho seguinte, você se arriscará mais. No final do caminho, vire à esquerda e pegue as Yellow Lums, e desça rapidamente para poder passar por baixo da pequena passagem, subindo com tudo do outro lado, para não se esborrachar na parede. No final da subida, você terá de descer e entrar por outra passagem logo abaixo. Haverá alguns Red Lums no caminho, mais exatamente por entre as colunas cruzadas, arriscar-se é com você. Do outro lado, você chega até uma sala com mas algumas colunas para atrapalhar o caminho.

Na seqüência, você pode seguir em linha reta e continuar a fase, ou subir pelo lado de fora , à esquerda, e entrar por uma abertura no alto do lugar (basta seguir as Red Lums). Este caminho não é obrigatório, pois não possui Yellow Lums, apenas Red Lums e é cheio de obstáculos que só aumentam a emoção de se achar um às da aviação (sonhador!). Fazendo todo este caminho, você vai sair novamente até o ponto por onde subiu, e se você não tomou o caminho que citamos a pouco, siga em linha reta — desviando-se dos raios disparados — e você entra por uma nova passagem. Neste finalzinho, você encontrará a última Super Yellow Lum do jogo.

Depois de passar mais uma bronca no seu subordinado favorito, Razorhead fala que vai resolver alguns probleminhas particulares. Ele entra em seu robô e prepara-se para acabar com Globox, mas Ray chega e interrompe, mas acaba levando um tiro e ambos caem. Pensando ser vitorioso, Razorhead ri, mas Ray sobe novamente e Globox permanece pendurado. Chega o momento da batalha. Razorhead vai atirar bombas contra você e, nesta hora, ande para frente e depois aperte **Z** para Ray andar em linha reta. Antes de atirar nas bombas, ande para o lado direito, o quanto puder, para depois atirar nas bombas e mandá-las para seu dono. Se acertar, Razorhead cairá e seu ataque será com bolas de energia que sairão de seus pés. Depois de esquivar-se de seus ataques, ande para trás porque ele pulará em cima de você. Desvie-se dele e faça a manha novamente mais duas vezes, e Razorhead cairá com Ray para dentro do tanque de lava, e antes que o pior aconteça, Ly ajuda Ray. Ela fala que só falta derrotar Razorhead para acabar com todos os piratas, Polokus e ela deram um jeito nos demais.

Razorhead estará pendurado nas laterais das colunas, e você terá de usar o Shell voador para pegar uma bola de fogo e jogar nas mãos do robô de Razor e fazê-lo cair na lava. Há duas aberturas com alguns canos no caminho, em uma delas estará a bola de fogo. Pegando-a, você deve fazer a volta sem bater e dar um tiro em cada mão do robô. Fazendo isso, suba com tudo e fique voando em círculos até que Razor volte a ficar pendurado nas colunas. Agora ele soltará duas bolas de energia perseguidoras e você tem de ficar em movimento (o importante é que você não fique em linha reta por muito tempo, ou as bolas de energia o acertarão). Use dois tiros por vez contra as mãos do robô e quando o tiro esgotar, é hora de pegar mais uma bola de fogo dentro de um dos caminhos sem saída (ela fica alternando-se conforme você vai pegando-a). Repita toda a manha até esgotar a bola de energia novamente, mas fique atento quando a energia de Razor estiver pela metade, o amontoado de lava vai transbordar. Quando acabar Razor, e curtir o final, durante o casting fique apertando (simultaneamente) **Start+ A + B** e pinta um casting bem louco — além de você controlar a nave de Razor.

multi
show
CANAL GLOBOSAT

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

- **LAPA** - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
- **SANTANA** - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
- **IPIRANGA** - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
- **MOÓCA** - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
- **V. OLIMPIA** - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
- **V. CARRÃO** - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
- **POMPÉIA** - R. Desembargador do Vale, 115-Tel.: (011)3862-1125
- **ÁGUA RASA** - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
- **STO. AMARO** - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
- **JD. BRASIL** - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
- **PENHA** - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457-Tel.: (011) 6942-0816
- **GUARULHOS** - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
- **S. B. DO CAMPO** - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
- **DIADEMA** - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
- **SUZANO** - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
- **OSASCO** - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
- **OSASCO** - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
- **RIBEIRÃO PRETO** - R. Floriano Peixoto, 905-Tel.: (016) 625-8094
- **MARÍLIA** - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
- **S. J. dos CAMPOS** - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319-Tel.: (012) 341-7250
- **OURINHOS** - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
- **INDAIATUBA** - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
- **PIRACICABA** - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
- **SALTO** - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
- **SOROCABA** - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
- **S. J. do RIO PRETO** - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
- **LIMEIRA** - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
- **CAMPINAS** - R. Com. Querubim Uriel, 131 Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
- **CAMPINAS** - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

- **SALVADOR** - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

- **ASA NORTE** - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

- **FORTALEZA** - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

- **POUSO ALEGRE** - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 -Tel.: (035) 421-7693
- **SÃO LOURENÇO** - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

- **JOÃO PESSOA** - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

- **CURITIBA** - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
- **CURITIBA** - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
- **CURITIBA** - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
- **S. J. dos PINHAIS** - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

- **MEIER** - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
- **ILHA DO GOVERNADOR** - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
- **BOTAFOGO** - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
- **TIJUCA** - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043
- **BONSUCESSO** - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
- **NILÓPOLIS** - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417
- **CAMPO GRANDE** - Estr. do Mendanha, 660-Tel.: (021) 413-9194
- **LARGO DO MACHADO** - R. do Catête, 311-L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
- **COPACABANA** - Av. N. Sra Copacabana, 680-2º S S - L. b-Tel.: (021) 547-2644
- **NITERÓI** - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
- **PETRÓPOLIS** - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071
- **BARRA** - Av. das Américas, 7707-L.104-BL01-Tel.: (021)438-8317(Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

- **PORTO ALEGRE** - R. J. Simplício A. Carvalho, 908-Tel.: (051)341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

- **FLORIANÓPOLIS** - R. Lauro Linhares, 898 S/L-Tel.: (048)233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

- **ARACAJÚ** - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444